REVISTA DE JUEGOS DE ROL

ROSA NEGRA



EDITORIAL

Bienvenidos a este primer número de nuestra revista, bueno, primero lo que se dice primero, no es. Vereís hace algún tiempo(hará cosa de un año),salió en León la revista BLACKROSE, que no salió de nuestra Provincia, dicho número(todo hay que decirlo) no fue demasiado bien acogido entre los jugadores de la zona, probablemente por su baja calidad técnica,fruto de las prisas y del mal hacer de algunos de los miembros del equipo de elaboración, entre los que me incluyo(¡que remedio!). Pero una vez que hemos superado una serie de disensiones internas, nos vemos de nuevo capaces de llegar a vosotros, con nuevas ayudas de juegos, extensos módulos, informes sobre juegos de reciente aparición, y en próximos ejemplares, abriremos nuevas secciones dedicadas a todo lo que rodea al fantástico mundo del Rol: Comics, por supuesto relacionados con el Rol,Star Wars(Luke se vuelve al lado oscuro, el Emperador tiene Clones y la Fuerza despierta en Leia) , DragonLance, Dungeons, Stormbringer, Hawkmoon, Torg, Corum,etc.

Novedades: Comentaremos juegos de reciente aparición, como RoleMaster, Vampiro, y el nuevo juego creado por Gary Gigax(El creador de D.y D.)y editado por Timun Más"Dimensiones Oscuras"que ofrece unas reglas extensibles para todas las épocas y mundos.

También dedicaremos sus correspondien-

SUMARIO




(sigue en la pág. 22)

Esta publicacion no tiene afan lucrativo y ha sido creada y editada por la Asociacion Cultural de Interpretación Lúdica de Leon, registrada en el Govierno Civil de Leon con el Nº 700 y en la Junta de Castilla y León con el Nº 457.

Para informaros,contactar con la asociación,ect...
Escribid a c\ Serranos nº 7,1ºDcha,CP:24003 (León), o llamad al (987) 21 26 78 (Preguntar por Sergio).

Colabora Concejalía de Juventud Ayuntamiento de León



La leyenda del juego prometido

"Shadowrun:(nombre) Cualquier movi_ miento,acción, o serie de tales realizadas llevando planes que son ilegales o cuasi-ilegales."
WorldWide WorldWatch.



Hablar de Shadowrun(SR para abre_ viar) , es hablar de un juego de incierta traducción (al menos en el momento en el que escribo),pero el objetivo de este artículo no con_ siste en especular sobre el futuro, sino familiarizarte con el back_ ground y la mecánica de juego.

En este escrito se ha empleado un manual de la 1ª edición de SR(1989) cuando aún esta caliente la 2ª(92) y apesar de no disponer de ésta es de suponer que se mantengan muchos conceptos,pues se anuncia como com_ patible con todos los libros de reglas adicionales,con la excepción de *Grimoire*.Además esta nueva edición ha sido reescrita y reorde_ nada para una mayor claridad ,y estas dos cosas, orden y claridad , son inexistentes en la anterior en donde las ideas estan dispersas y enrevesadas .

PRESENTACION
La portada(la misma en ambas edi_ ciones), es obra de un dibujante reconocido en el mundo del rol : Larry Elmore.Uno de los principales aciertos de Fasa es esta atractiva portada.En la contraportada encon_ tramos una serpiente alada y unas líneas que resumen lo que ha ocu_ rrido en nuestro mundo en los úl_ timos años y donde te enteras de que los personajes son *Shadow_ runners*:mercenarios pagados por las megacorporaciones para robar infor_ mación.El nivel artístico no des_ ciende en el interior,donde obser_ vamos unos dibujos en blanco y ne_ gro que juegan con las sombras (y de los cuales me quedo con los de Alex Ross).Pero no solo hay dibujos en blanco y negro, también hay i_ lustraciones a color para persona_ jes y monstruos.

PREAMBULO
En las primeras páginas hallamos la detallada historia de los últimos sesenta años, asi como una pequeña historia(Night on the Town) rela_ tando un sencillo shadowrun, donde

los protagonistas son los personajes de la portada(de izq. a dcha: Dodger,Sally y Ghost).Lo más chocante en estas páginas de introducción es no toparnos con la típica sección explicando lo que es un juego de rol.

SISTEMA DE JUEGO Y CREACION DE PERSONAJES

Creo,sinceramente, que la gente de Fasa ha observado atentamente un par de juegos :*Cyberpunk*,del cual adoptan el ambiente que a su vez había adquirido el juego de fuentes escritas y cinematográficas,y el Star Wars acercándose a su sistema de juego.Al igual que en en el juego de WEG se usan solo dados de seis caras y también has de enfrentarlos a un número de dificultad (objetivo en SR). La diferencia estriba en que en el sistema de SR enfrentas cada dado en solitario contra la dificultad , y contra más dados superen la dificultad (éxitos) , mayor la proeza.
Otra peculiaridad de SR es la existencia de fondos de dados para incrementar tus posibilidades o disminuir las de tus enemigos.Son cinco: astral,defensivo,de esquiva,mágico y hacking(de piratería informática).

En cuanto a la creación de personajes,coincidiendo nuevamente con Star Wars ,el juego te da unos patrones ,y si en aquel dabas más importancia a una habilidad añadiendo dados ,en SR te especializas o concentras tus habilidades.
También en ambos juegos existe la posibilidad de crear tu propio tipo de personaje(arquetipo en SR).

Aquí me gustaría hacer un breve inciso acerca de la influencia de Robocop y BladeRunner en el juego. Desde luego la segunda inspiró el título y mas que probablemente alguna ilustración (pág.21) aunque faltan replicantes, y respecto Robocop , ¿De quien es Detroit sino del POC?; y uno de los personajes, (la rigger) sostiene una pistola(la Ares Predator) que nos recuerda a del policia cyborg.

Retomando el tema de la creación de personajes, nos recuerda al de GURPS o MechWarrior repartiendo el propio jugador los puntos destinados a los atributos(Cuerpo,Rapidez, Fuerza,Carisma, Inteligencia y Fuerza de Voluntad)y a las habilidades, decidiendo también si es metahumano(enano,elfo,orco o troll),si usa magia,a quien conoce, si posee implantes cibernéticos.A resaltar los inconvenientes de jugar con metahumanos dado que todos ellos están sujetos a reacciones alérgicas.Y es realmente complicado usar un rifle si tienes alergia al hierro y derivados (en especial cuando el contacto continuado puede llegar a provocar la muerte).

HABILIDADES Y COMBATE

Las habilidades(al igual que los atributos) de SR se miden en grados (el número de dados de seis) y se ramifican en cinco amplias categorías que juntas suman treínta y cuatro habilidades-base y más que considerable número de idiomas,pero la cosa no acaba ahí.Puedes concentrar tu habilidad o incluso especializarte . Así , si tenemos a dos personajes con el mismo grado en armas de fuego y uno de ellos lo concentra en rifles será con ellos superior al otro, pero manejara peor otras armas de fuego.La especialización es algo mas específico .

Si te especializas en un rifle (AK97)y te comparas con alguién de igual grado pero sin especializarse será claramente superior en el manejo del AK97, estaréis al mismo nivel con otros rifles, pero te hallarás en franca desventaja manejando cualquier arma de fuego que no sea un rifle.

El mundo de Shadowrun es un mundo violento en el que sólo sobrevive

TABLA CRONOLOGICA PARA SHADOWRUN

Esta resumida tabla pretende señalar los hechos mas relevantes para el mundo futurista de SR, con la esperanza de proporcionar una idea sobre el background en el que se apoya a aquellos que desconozcan el juego,así como referencia rápida y útil tanto a masters como a jugadores.Se ha respetado el original de la primera edición excepto en unos pocos eventos que se hallan en *cursiva* relacionados con los cambios internacionales recientes, como por ejemplo la reunificacion alemana o la desaparicion de la URSS en favor de la CEI.

Principios de los 90:las multinacionales empiezan a crear unos pequeños ejercitos ante el aumento de disturbios.

1999:New York,fuerzas de seguridad de Seretech™ se enfrentan al populacho,muriendo 20 empleados y 200 alborotadores.La Corte Suprema admite el derecho de la empresa a mantener una fuerza armada para su protección.

2001:Acuerdo internacional sobre la extraterritoridad de las corporaciones multinacionales .

2004:Libia usa armas químicas contra Israel.

2005:Terremoto en New York:mas de 200.000 muertos y 200 billones de $ en perdidas.Se tardarán 40 años en reconstruirla.

2002 al 2008:Las multinacionales se enfrentan a los amerindios.

2009:Un grupo de indios asalta el silo de un misil.En el rescate el misil se dispara hacia la *CEI*.Riesgo de guerra nuclear.No se sabe que pasó exactamente, pero parece que las cabezas nucleares fueron detenidas.

2010:Los indios empiezan a ser perseguidos para ser confinados en Campos de Reeducación similares a los campos de concentración.Al final de este año,un cuarto de la población mundial muere por una nueva enfermedad alérgica.

2011,el Año del Caos:La disolución del gobierno de Mexico es seguida violentamente por la de otros gobiernos.El hambre se extiende.En Europa hay problemas con escapes nucleares.Aparece la Expresión Genetica Inexplicable(EGI), que provoca el nacimiento de niños mutantes y "elfos".Profetas vaticinan el Apocalipsis.El 24-12-2011 se produce el "despertar" de la magia.Un Dragón es avistado.El Profeta de la Gran Danza Fantasma,Daniel"Coyote Aullador"Coleman guia a sus seguidores fuera del Centro de Reeducación de Abilene.

2014:Los amerindios organizan una guerra de guerrillas.Las fuerzas de la naturaleza parecen ayudarles.

2016:El presidente de los USA es asesinado, y poco despues lo son *el presidente de la Republica Rusa*,la primer ministro britanica y ministro israelí.El nuevo presidente de los USA intenta exterminar a los indios.

2016-17:Los indios conjuran a los elementos para ocasionar problemas a los militares.

2018:Convenio de Denver:Canadá,Mexico y USA negocian con los amerindios la zona noroeste de América con el mantenimiento de algunas ciudades bajo sus antiguos goviernos(California,Seattlé...)Coleman es nombrado soberano del concilio tribal(govierno de NAN-Naciones de Americanos Nativos-).Se crea la primera generación de SAIS(Sistema Artificial de Inducción Sensorial).

2021:Una decima parte de la población mundial sufre la duendización,transformandose en violentos orcos y trolls.

2022:Nuevas naciones para nuevas razas(Quebec,La Liga Caribeña *y una nación elfa en la antigua Alemania Oriental)*. En USA se declara la ley marcial.En la *CEI* hay conflictos y numerosas muertes.Una nueva forma de la enfermedad del 2010 aparece,y junto a la violencia acaba con una décima parte de la poblacion mundial.

2024:Se crea un rudimentario sistema de impresiones sensitivas.

2025:La ciencia y la magia colaboran.

2027-29:Surgen los primeros enlazadores,seres con implantes cibernéticos en el sistema nervioso que les capacitan para conectarse a una terminal y realizar las ordenes a la velocidad del pensamiento.El espacio donde manipulan mentalmente los datos era un entorno de realidad virtual:la Matriz.

2030:USA y Canadá se unen formando los UCAS (United Canadian and American States).

2031-2033:Guerra entre parte de los miembros de la OTAN y del *extinto* Pacto de Varsovia.Grandes pérdidas para todos.Alemania se reunifica.Italia,sur de Francia y SE europeo se dividen en ciudades-estado.

2034-35:Fuerza de metahumanos,guiada por tres dragones,toma la Amazonia.Aztlan(SO Texas) se independiza de la NAN.Diez estados sureños se separan de UCAS,son los CAS(Confederated American States).Transición ordenada con pocos disturbios.

2036:Desde este año surgen actos terroristas contra metahumanos perpetrados por el "Alamos 20.000".

2037:Algunas tierras élficas se separan de NAN.California se independiza.San Francisco empieza a ser controlado por corporaciones japonesas.

2039:"La noche de la Furia" en la que mueren miles de metahumanos.

2041:Nacen los Policlubs en Europa(asociaciones juveniles con la intención de imponer su punto de vista dirigiendo la restauración de Europa.Un avión es destruido por un dragón.

2044:Aztlan nacionaliza empresas extranjeras bajo la Corporación Aztecnológica y se anexiona todo a la izquierda de Mexico(menos Yucatan).

2046:Policlubs en América.Uno de ellos (Humanis) es acusado de formar parte del "Alamos 20.000".

2048:Asentamiento de Veracruz(Aztlan-Corporaciones).Presidentes:Alan Adams(UCAS)y Edna Wallace(CAS).

2050:7ªgeneracion de enlaces ciberneticos(tamaño teclado).Conflictos entre humanos-metahumanos amainan.¿Hasta cuando?

el más fuerte.Pasear de noche por la ciudad significa prepararse para cualquier cosa, un francotirador vengativo, una banda de navajeros, una bola de fuego salida de la nada, un monstruo deforme o una melee con un horrible cyborg.
No es mi intención asustarte describiendo las mil formas distintas de ser despedazado en SR, sino el hablar del sistema que decidirá la vida de tus personajes en un combate.
Para empezar la iniciativa no solo determina quien actúa primero, sino que determina también el número de acciones por asalto, dependiendo en gran medida de la Reacción(un atributo especial derivado de la Rapidez y la Inteligencia) y es ,junto con la forma de calcular el daño uno de los pocos puntos comunes del combate cuerpo a cuerpo y a distancia.El daño viene expresado por un código de dos números y una letra entre ellos, que indican los éxitos del atacante para elevar la categoría de daño, la categoría de daño (Light,Moderate,Serious o Deadly), y el número de éxitos que ha de conseguir la víctima con el atributo Cuerpo y asistido por una armadura (si la posee).
Asi mismo nos encontramos con unas útiles reglas para el combate entre vehículos.

A destacar el detalle de que es uno de los pocos juegos donde tus habilidades se ven afectadas si estás herido.

MAGIA Y MATRIZ
Hay dos caminos para controlar las fuerzas mágicas en SR:el Shamanismo o el Hermetismo.En el Shamanismo has de escoger de entre los tótems urbanos y salvajes e identificarte con el animal al que representa , mientras que aquellos que escogen la senda del Hermetismo mantienen una postura mucho más científica sobre la magia, viendo el universo como un complejo de fuerzas abstractas.Abriéndose a esas fuerzas, pueden practicar la magia.
Sea cual sea el camino escogido, la práctica de la magia es un duro ejercicio que pone a prueba la Fuerza de Voluntad del mago cada vez que se realiza un conjuro, pudiendo quedar fatigado o incluso inconsciente.
Los conjuros se dividen en cinco clases:Combate,Detección,Salud,Ilusión y Manipulación, dando un total de sesenta conjuros, pero lanzar conjuros no es sino una de las habilidades de un mago, también puede realizar rituales , invocar espíritus de la naturaleza ,invocar elementales,proyectarse astralmente,...

Un último detalle:los magos odian los implantes cibernéticos,pues reduce su grado de Magia(atributo especial que inicialmente es de seis),y si este cae por debajo de uno,perderán la conexión con el plano astral,y por ende,la capacidad de lanzar conjuros,(coindiendo con Star Wars en donde se reduce la Fuerza).

De entre los personajes arquetipos sólo hay uno con partes cibernéticas(Burned-Out Mage , *Mago pasota o Mago renegado*).

La Matriz esta en cierta forma relaccionada con la magia .Sus particulares magos , los enlazadores (seres cibernéticamente modificados para acceder a ella) o como ellos mismos se denominan, los tecnomantes , manejan los programas como otros los conjuros,invocando con clavija de datos a modo de varita, a los electrones bajo los conductores del mas elegante software.
La Matriz , es la red de todos los sistemas de computadoras interconectadas por el sistema de telecomunicaciones mundial.Los enlazadores ,gracias a sus implantes cibernéticos en la cabeza,acceden a la Matriz, proyectando una estilizada imagen suya en un entorno de realidad virtual donde manipulan los

datos. Y si accedes a la red,puedes acceder también a cualquier sistema de computadoras, lo cual facilita enormemente el robo de información. Pero no todo es fácil en la Matriz. Las corporaciones intentan evitar los robos de información instalando códigos de seguridad,códigos de ac_ ceso , y unas Medidas Contra-Intru_ sion(MCI) que pueden llegar a matar al enlazador,todo ello en unos pe_ queños laberintos.
Una vez más hallamos coincidencias con *Cyberpunk* (en donde también existe la Matriz , y unos piratas denominados *Netrunners*).Sin embargo la Matriz no es una idea original de este juego, sino que se asienta en la novela *Neuromante*(disponible además en cómic) , que tiene como precedente a la pelicula *Tron*.

EQUIPO E IMPLANTES CIBERNETICOS

El medio centenar de armas(sin con_ tar explosivos),desde un cuchillo hasta un descendiente del UZI(UZI-III),pasando por una katana,un bas_ tón o un rifle AK97 proporciona al jugador (y a sus adversarios) una amplia gama donde escoger,pero a la vez ,puede provocar la generación de personajes con todo un arsenal a sus espaldas, lo cual puede ser correcto para un *Samurai urbano* o un *Mercenario*,pero no para el res_ to, es más,su abuso tampoco convie_ ne a los dos personajes antes men_ cionados.
Y para completar tu equipo de com_ bate tienes explosivos, armaduras y accesorios(el compensador de retro_ ceso es imprescindible si quieres usar armas automáticas de forma e_ fectiva).
Pero no sólo hay armas y accesorios para el combate, también puedes ha_ llar vehículos,micrófonos, binocu_ lares,objetos de entretenimiento, modernos teléfonos con imagen...
Aunque ¿Para qué comprarse un telé_ fono cuando te pueden instalar uno?
Los implantes cibernéticos en el mundo de SR se encuentran por do_ quier.¿Por qué conformarse con lo que uno es?
En el 2050 ellos pueden recons_ truirte("Te recompondrán Lewis , ellos siempre lo hacen"), hacerte mejor(o al menos más eficaz), me_ diante un extenso número de posi_ bles implantes en todo el cuerpo, abarcando desde un sistema de pun_ tería(Robocop), hasta un reemplazo muscular, incluyendo un modulador de voz(Terminator),estimuladores de adrenalina,garras(Lobezno),armadu_ ra,...
Pero cuidado, los artículos ciber_ néticos devoran la esencia vital del hombre y ponen en su lugar una máquina.Esto se representa en el juego con la pérdida de esencia (atributo especial,inicialmente de seis).Si tu esencia disminuye hasta niveles muy bajos, la locura puede adueñarse de tí(prototipos de Robo_ cop 2) o incluso morir...
La similitud con *Cyberpunk* es pal_ pable.

METACRIATURAS Y CONTACTOS

La raza humana no es la única afec_ tada por el despertar.
Muchas otras especies han mutado o han aparecido no se sabe de donde. Cocatrizes,basiliscos,arpías,kra_ kens y sobretodo los temidos drago_ nes...
Criaturas de leyenda hechas reali_ dad,humanos y metahumanos afectados por un misterioso virus o capaces de adoptar formas animales,o aque_ llos cuya duendinización les ha convertido en algo horrible...

La importancia de los contactos en SR se plasma en un proverbio calle_ jero:"Tú eres quién tú conoces."
La sección dedicada a estos repre_ sentativos PNJs nos muestra a vein_ tídos de ellos con sus estadísti_ cas, un pequeño párrafo donde ellos mismos te hablan, un breve comenta_ rio , unas citas típicas y una i_ lustración suya.Es aquí donde real_ mente sientes el ambiente del jue_ go,donde notas el terrible parecido entre la máscara del miembro del

PoliClub Humanis con las usadas por los miembros del Ku Kus Klan(y el aún más terrible parecido entre sus ideas),el poder y caracter de las corporaciones...(y a ver quién dice que la cita del policia callejero "*Vivo o muerto tu vendrás conmigo*" no le recuerda a cierta película).

RECOMPENSAS,REDACCION Y TRADUCCION

¿Y como recompensas a tus esforza_ dos jugadores?
Bueno,tienes cuatro opciones: dine_ ro,objetos mágicos,tecnología o karma.La moneda usada en el 2050 es el nuyen(¥),y sobre dos de las tres restantes ya se ha comentado algo antes(los objetos magicos aumentan las posibilidades y conocimientos de los magos y no sirven a otros, sobre tecnologia ver equipo e implantes cibernéticos).La última recompensa es el karma, que sim_ boliza la experiencia y el buen juego,obteniendose por sobrevivir, conseguir el objetivo,un rol co_ rrecto,actos de valor y/o estrate_ gia,humor o drama.El uso dado a los puntos de karma es esencialmente o bien el aumento de tu grado en una habilidad,o bien conseguir un éxito o ignorar una mala tirada.

Saliendonos del juego en si,puedes hallar una pequeña broma después de una página cargada de nuevos conceptos relajandote y permi_ tiendote seguir,asi como un mon_ tón de curiosas citas y algunos ejemplos,para facilitar la com_ prensión del juego,consiguiendo un texto ameno,repleto de expresiones coloquiales que intentan evitarte dolores de cabeza al leerlo, para aparezcan al intentar aplicar todas las reglas.

La jerga empleada en SR es la par_ ticular iglesia de los quijotescos traductores.Lo primero que has de hacer es mirar el glosario y echar_ le valor e imaginación."*Chummer*" a_ parece en el glosario y viene a significar algo así como "tronco, colegui", "*ain`t*" debe ser la contraccion de I`ve + not,"*hacker*" es un pirata informático,"*deck*" en mecánica es un puente,que suena me_ jor si lo llamamos enlace,y a los "*deckers*" enlazadores, al "*smart_ gun*"lo he traducido como sistema de punteria ,a los "*critters*"(mons_ truos) los denomino metacriaturas, basandome en la traducción francesa (metacreatures),y todo esto solo es una mínima exposición,pero hay in_ finidad de casos similares...

Para los francófonos, y tal como se desprende del parrafo anterior,tam_ bién pueden hallar la 1ª edición de SR en francés(y creo recordar que tambien la pantalla, La guia del samurai urbano,Mercurial y DNA-DOA)

PARA MAS INFORMACION, BUSCAR...

El libro de la serie SR sacado por Timun Mas(escrito por uno de los creadores,Bob Charrette)"Nunca pac_ tes con un Dragon",* el nº10 de la publicidad de la misma editorial, la publicidad de Diseños Orbitales, una breve(y despectiva) mención en la Guia de Juegos de Rol y un co_ mentario en la seccion de novedades de la Troll nº19,en la cual se re_ comienda la lectura de "Las Puertas de Anubis" y "Neuromante" y el visionado de BladeRunner.

Bueno,esto se termina "chummers", espero que este artículo haya des_ pertado vuestra curiosidad y que a_ quellos que conozcan mejor que yo el juego sepan perdonar mis desli_ ces y me permitan despedirme con un proverbio callejero:

"*Vigila tu espalda.Dispara acerta_ damente.Conserva munición.Y sobre_ todo nunca, jamás,rompas un pacto con un Dragón*".

Mario Grande.

* a la venta la 2ª parte de la trilogía "Los secretos del poder","Escoge con cuidado a tus enemigos"



INTRODUCCION

El género del Western es tal vez uno de los mas clásicos y favorecidos de todo el mundo.Monstruos del cine Cine,como Ford,Peckimpah Howards Hawks ó Clint Eastwood han conseguido elevar las peliculas de éste género tan entrañable a la categoría de obras de arte.

CREACION DE PERSONAJES.

El sistema de creación de personajes de FAR WEST es bastante simple y rápido.Resumiendo,consiste en elegir un determinado tipo de aventurero,hallar mediante tiradas de dados las características del mismo y modificar el personaje resultante a nuestro gusto.

HABILIDADES

Las habilidades reflejan una serie de actividades que el personaje puede realizar,pero que de alguna manera hay que contabilizar y controlar.Cuando un personaje desee realizar una acción como Rastrear Trepar ó disparar mientras galopas entre una nube de flechas,lo único que debe hacer es realizar una tirada d100.Puede darse el caso que quieras utilizar más de una acción en un mismo asalto.No existe limitación al nº de habilidades que un personaje quiera utilizar por asalto,pero en cada una que siga a la primera sufre un 20% de penalización acumulativa.

Las habilidades mas utilizadas son:

-Cabalgar
-Descubrir
-Esquivar
-Explosivos

Y otras más menos importantes

HABILIDADES EN ARMAS

Las armas toman un enorme protagonismo en FAR WEST y por tanto las habilidades que permiten su uso son seguramente las que más vais a utilizar.

Las habilidades en armas se dividen en:

-Armas Cuerpo a Cuerpo.
-Armas a Distancia.
-Armas de Fuego.

Todas las habilidades en armas se desdoblan en dos:Ataque y Parada que son totalmente independientes.

COMBATE

En las películas del Oeste no hay nada mas característico y popular que los frecuentes tiroteos,peleas etc...

Por ello el combate en FAR WEST es imprescindible

-El asalto de combate

El asalto de combate es un período de 20 segundos.Al comenzar un asalto de combate se establece un orden de toma de decisiones,ejecución de acciones y efectos de la misma.

La estructura de TODO asalto es:

Declaración de intenciones

Los PJ'S y el DJ deciden que acciones llevarán a cabo en el transcurso del asalto.

Determinación del orden de actuar.

Para determinar en que orden actuarán cada uno de los personajes implicados en un asalto,se seguirá un orden decreciente a su DEStreza

Materialización de las acciones

Las acciones son ejecutadas siguiendo el mismo orden establecido en el apartado anterior.

Finalización del asalto

Se determina los efectos y conse-

cuencias llevadas a cabo.

PARAR Y ESQUIVAR.

Parar tiene una base diferente para cada arma(igual que Ataque), y se desarrolla independientemente del porcentaje de Ataque de dicha arma. Esquivar tiene como misión esquivar los golpes ya sea Cuerpo a Cuerpo como en distancia.

DUELOS

Un duelo es un enfrentamiento singularmente dramático en el que se pone de manifiesto el nivel de Ataques con armas cortas.

A la hora de enfrentarse en un duelo un personaje debe sacrificar la puntería por la velocidad al desenfundar.

Para reflejar esto se ha establecido un baremo del 1 al 6:

-El 1 (la más lenta) resta 15 DES pero no afecta al Ataque.
-El 2 resta 12 DES y un -10% al Ataque.
-El 3 resta 9 DES y un -20% al Ataque
-El 4 resta 6 DES y un -30% al Ataque.
-El 5 resta 3 DES y un -40% al Ataque
-El 6 (la mas rápida) no resta DES y un-50% al Ataque.

INFORMACION

Esto ha sido un repaso a lo mas importante de FAR WEST.

Si quieres conseguirlo, he aquí la dirección:

M+D EDITORES S.L.
PLAZA DE LAS CORTES 4
28014 MADRID
TELEF-(91)4298309
FAX-4290154

Sergio Martínez



Ilustración perteneciente al manual básico de Far West.

GURPS

"No hay forma de juego que no encuentre su modelo en alguna ocupación seria que le preceda"
Wundt

1. INTRODUCCIÓN

GURPS (Generic Universal Role Play System), es una de las más exitosas creaciones de la Steve Jackson Games, la creadora de entre otros juegos, de Car Wars, Illuminati, Killer, etc.

El juego, a pesar de que posee unas reglas muy completas, y relativamente sencillas, salvando el handicap de que todavía no está traducido en España (esperemos que alguna compañía se decida a hacerlo), tiene su principal defecto en esa falta de encanto que posee respecto a juegos como Vampiro o Cthulhu, en el que sobre las reglas permanece el background, o fondo de juego. Para intentar suplir esta falta de "romanticismo", el manual se complementa con un sinfín de ampliaciones, así como nuevas reglas. Estas ampliaciones, presentan nuevos escenarios y mundos. Ejemplos de ampliaciones; GURPS Horror, GURPS Cyberpunk, Conan GURPS, por citar algunas.

2. EL AUTOR

El autor de GURPS, Steve Jackson, se introdujo en el mundo de la creación de juegos de Rol en 1977, con la creación de Ogre. Posteriormente, ha creado Illuminati, Car Wars, y varios otros hasta llegar a GURPS. Ha sido secretario de la Games Facturers Associaton (Asociación de Creadores de Juegos), y ha sido la persona más joven incluida en el "Hall of Fame"

Es el fundador de la Steve Jackson Games, con sede en Austin (E.E.U.U), enclavada dentro de la poderosa Games Workshop.

Steve es, asimismo, es miemb de la Asociación de Escritores de Ciencia Ficción. Aparte de estar integrado de esta forma en el mundo de la Ciencia Ficción, es un gran fan de este género, aunque no puede dedicarle mucho de su tiempo, ya que la mayor parte de su tiempo lo gasta en asistir a convenciones.

3. EL JUEGO

3.1. INTRODUCCIÓN

Solo existen 3 mecanismos de juegos básicos en GURPS, el resto no son más que complementos "engorrosos" que desarrollan estas 3 reglas.

(1) **Tirada de éxito.** Una "tirada de éxito", no es más que una tirada realizada cuando es necesario un test de habilidades. Esta tirada, siempre se realiza con 3 dados de 6 caras (en GURPS, el único dado utilizado es el 6 caras). Si la tirada es menor o igual que tu habilidad (o atributo básico), la acción se realiza con éxito. Si es de otro manera, la acción falla.

(2) **Tirada de reacción.** Una "tirada de reacción", es una tirada realizada por el director de juego, para determinar la reacción de personajes no jugadores, respecto a los personajes. Esta regla puede ser opcional, ya que el director de juego, puede tener ya predeterminada la reacción de los PNJs.

(3) **Tirada de daño.** Una tirada de daño, es una tirada realizada dentro del contexto del combate. El daño realizado, varía según la fuerza del atacante, del arma, del filo del arma, etc...

3.2 PERSONAJES

El sistema de creación de personajes en GURPS, está basado en el gasto de una serie de puntos, 100 para ser más exactos, por

medio de los cuales se "compran" los atributos básicos, habilidades, características especiales, llamadas ventajas. Se puede conseguir más puntos para gastar, mediante la adquisición de "desventajas", así como por la adquisición de valores por debajo de lo normal en losatributos básicos.

Los personajes, son ante todo héroes, y la creación de los personajes, debe de atenderse sobre todo ante está premisa, dotándolos de una personalidad, con sus ventajas y desventajas acorde con el rol del personaje

3.2.1. Atributos Básicos.

Los atributos básicos;Füerza, Destreza, Inteligencia y Salud, oscilan entre 1 y 20, siendo 10 el valor normal de un atributo que no ha recibido ningún tipo de entrenamiento. Todo valor por encima de 10 conlleva el gasto de los puntos dados en un principio, asimismo, todo valor por debajo de 10, lleva consigo la adquisición de nuevos puntos.

Los atributos entre 8 y 12, son los considerados normales. Los que están por encima de 16 inusuales, y por encima de 20, ya son propios de superhombres.

Dentro de los atributos básicos, cabe también encuadrar al aspecto físico.

3.2.2. Ventajas.

Son las habilidades innatas del individuo, y como tales pueden ayudar a realizar determinadas acciones. Son las únicas características, que después del comienzo no pueden ser ganadas, si exceptuamos por medio de la magia y de la tecnología.

En algunas ventajas, el coste en puntos puede ser variable según la importancia que pueda tener esta habilidad en el mundo en el que se juega, tal es el caso de saber leer. En otras el coste en puntos se mide en niveles de habilidad, gastando más puntos por cada nivel.

No existe un límite para la adquisición de ventajas. El único límite existente, es el la disponibilidad de puntos, que quizás sea el impedimento más importante.

La riqueza y el status social, estarían encuadrados dentro de este apartado, siendo estas quizás las unicas excepciones a lo antes dicho, ya que a lo largo de las aventuras, es posible el aumento de estas características.

3.2.3. Desventajas.

Las desventajas, son problemas de asimilacón y convivencia, que tienen los personajes al comienzo de su creación. Estos problemas, pueden ser:Sociales; pobreza, hábitos personales odiosos,...; Físicos; manco, mudo, ciego,...; y Mentales; alcoholismo, dislexia...

¿Por qué el coger una desventaja? La razón es bastante simple. Al adquirir dichas desventajas, también adquieres una serie de puntos, que luego puedes gastar en nuevas ventajas, habilidades, etc...

Las desventajas, lo mismo que las ventajas, no pueden ser adquiridas más adelante, a menos que, por molestos incidentes, lo personajes sufran mutilaciones físicas o psíquicas, con lo que es adquiere esta desventaja, no nuevos puntos. Algunas de estas desventajas pueden ser luego curadas, por medio de la cirugía o de tratamien-



to psiquiátrico.

No hay un límite para las desventajas, aunque seria razonable poner un límite de 4 desventajas o de -45 puntos, a elegir, ya que es más que probable que los jugadores empiecen a adquirir un gran numero de desventajas, con el fin de adquirir así mayor numero de ventajas o habilidades, que llegado el caso pueden llegar a contradecirse. Otro límite aplicable, es el dicho anteriormente. Los personajes, son ante todo héroes, y la creación del personaje debe de encaminarse hacia este fin. Adquirir determinadas desventajas, como sanguinario, puede poner en entredicho esta condición.

3.2.4. Habilidades.

Las habilidades, son conocimientos concretos que un personaje tiene sobre una actividad. En GURPS, estos conocimientos pueden dividirse en varias categorías, tales como habilidades de combate, sociales, de exterior, etc...

El conocimiento en cada habilidad viene determinado por un número. Entre mayor sea ese número o nivel, mayor será el dominio en dicha habilidad.

Para intentar aprender una habilidad, se deberá gastar unos puntos. Estos puntos van acorde con el nivel que se desea alcanzar, así como por la dificultad del entrenamiento.

Las habilidades, según con que atributo básico estén relacionadas, se pueden dividir en mentales, basadas en la inteligencia, o físicas, donde lo básico puede ser tanto la fuerza, como la salud, como la destreza (sobre todo este último)

Todas las habilidades, tienen un valor que puede llamarse como básico. Asi mismo, algunas habilidades como por ejemplo Físico Atómico, requieren una serie prerequisitos para el aprendizaje de los mismos. Estos pre-requisitos, son generalmente otras habilidades, aunque pueden ser también ventajas, etc...

3.3. SISTEMA DE COMBATE

El combate, quizás el aspecto que los aficionados miran con más atención en los juegos de Rol. El juego que posea un sistema de combate lento y engorroso, casi nunca llega a triunfar. El sistema de combate en GURPS está concebido para convertirse en una simulación real de cualquier tipo de combate. Para ayudar a conseguirlo, está presentado en dos versiones; una básica, para los principiantes y jugadores más interesados en la simulación que en el combate... y uno avanzado, para aquellos a los que les apetece jugar con un mayor nivel de detalles y realismo.

3.3.1. Secuencias de combate

En GURPS, las acciones de combate están constituidas por secuencias. Una secuencia, comienza cuando se escoge un "maneuver" o acción, y termina cuando se escoge el próximo maneuver. Cada turno representa, aproximadamente un segundo de tiempo.

Los maneuvers disponibles en GURPS, no varían según sea el sistema de combate, y son: **Mover**, y no hacer nada más, **Cambiar de posición**, de estar de pie a estar tumbado, etc..., **Preparar**, un arma u objeto, **Apuntar**, con un arma a distancia, **Recargar**, un arma de proyectiles, **Atacar**, que será explicado a continuación, Hacer dos ataques, por lo que pierdes la posibilidad de defender, Esperar, y no hacer nada más, Defenderse dos veces, por lo que pierdes la posibilidad de atacar, Concentrase, para lanzar un hechizo o utilizar una habilidad psiónica, y finalmente, **Realizar cualquier otra acción**, como hablar con el adversario, mantener hechizos, etc...

3.3.1.1. Ataque

El centro del combate junto con la defensa. Si la tirada de dados realizada por el atacante tiene éxito, significará que el ataque ha sido bueno, lo que conlleva que el atacado tenga que defenderse. Si la tirada de dados falla, se deberá de realizar otra tirada para averiguar el daño realizado.

3.3.1.1.1. Localización de golpes

En el combate básico, no hay por que preocuparse por la localización de los golpes, ya que para una mayor rapidez y simplificación, esta no existe. En cambio en el avanzado, se debe de escoger la parte de cuerpo que a la que se quiere golpear o dejarlo a cuenta del azar. Una aplicación selectiva de los golpes, debido a la dificultad que ésta entraña, significa una penalización al golpe, que varia según la dificultad.

3.3.1.2. Defensa

El valor total que un individuo posee en defensa, es la suma entre sus defensas pasivas (armadura, escudo, y magia) y de sus defensas activas (esquivar, parar, o bloquear).

Para defenderse ante un ataque, se debe de tirar 3 dados. Si el resultado es menor o igual que el total que se posee en defensa, se bloquea (o se esquiva) el golpe. En cambio, si el valor resultante, es mayor el golpe no será bloqueado y se deberá sufrir el daño.

El daño que un personaje recibe, es el resultante de restar al daño recibido el valor de resistencia al daño de la armadura que se porta.

3.4. MAGIA

La magia, es una poderosa fuerza primaria, que encuentra salida hacia el exterior mediante los hechizos. En GURPS, la energía primaria fuente de la magia, se llama mana, y su control significa el uso de la energía vital (Fuerza, Salud) del mago.

Los hechizos, son considerados como una habilidad más, y para su aprendizaje, tienen que seguir los mismos procesos que las demás habilidades. Lo mismo ocurre con el uso de los hechizos. Una tirada de dados exitosa, significa que el hechizo ha sido echado con éxito. Un éxito crítico nos indicaría que la realización del ritual ha sido realizado con tal perfección, que el uso de este hechizo no causa un gasto de energía vital.

3.4.1. Coste de un hechizo

El controlar un hechizo, significa el gasto de energía vital (Fuerza o Salud). El mayor conocimiento de un hechizo, así como el mayor poder mágico del mago, significa que el gasto de energía vital se vea reducido.

Normalmente, la energía consumida en la realización de un hechizo, se considera como fatiga, y la recuperación de estos puntos de fatiga, se realiza mediante el reposo. Pero se puede dar la situación de que en una situación comprometida, el realizar un hechizo, significa el uso de las más primarias fuerzas del individuo, lo que significa, no solo el cansancio físico, sino que también se transforma en una degradación del cuerpo, en forma de una herida, sujeta a todas las consideraciones que estas conllevan.

3.5. PSIÓNICA

El poder de la mente sobre el cuerpo, tiene su más clara manifestación en la psiónica, o habilidades psi. El poder mental, o lo que es lo mismo, la capacidad o habilidad mental del individuo, se mide mediante niveles.

Las habilidades psiónicas, lo mismo que los hechizos, son con-

siderados como una habilidad más, sujeta a las condiciones de aprendizaje normales de estas.

3.5.1. Uso de las habilidades psi.

El uso de las habilidades psi, no necesita el gasto de energía vital (ya que son, simplemente, una actividad normal de la mente, del mismo modo que pensar, hablar o reir). Y si excepcionalmente, una habilidad psi, requiere tal concentración mental, que el cuerpo se vea afectado por el esfuerzo, este esfuerzo siempre se manifestará en forma de fatiga.

3.5.2 Psiónica y magia.

La magia y la psiónica, son cosas diferentes. Aunque muchos de sus efectos pueden ser similares, las técnicas y el órigen de las mismas es distinto. La magia, producto de fuerzas primarias elementales, que superan en antigüedad a la misma tierra, la psiónica, significa el triunfo de la mente humana, sobre el exterior. Un mago, siempre tendrá que controlar que la fuerza que subyace en los hechizos, pueda liberarse en su totalidad y causar el cáos, por lo que la concentración es algo primordial en los magos; cosa que no es necesaria en lo psiónicos.

3.5.1.1 ¿Cual es mejor?

Las fuerzas que forman la magia son polifacéticas, por lo tanto la variedad de salidas para las fuerzas mágicas (hechizos). Un mago con unas habilidades cercanas a la media, siempre dispondrá de una mayor cantidad de hechizos a su servicio que cualquier psiónico, con unas habilidades superiores a lo normal.

En cambio, el uso de las fuerzas arcanas, debido precisamente a esta diversidad, conlleva el uso de una mayor energía vital, para poder canalizar correctamente el enorme poder que se encuentra en la magia. En cambio, las habilidades psi, son para el poseedor de este poder mental, son algo tan fácil como pensar o hablar.

4. CONCLUSIÓN.

Tras este resumen sobre GURPS, la decisión final esta en vuestras manos. Yo, en mi humilde opinión, lo considero como un buen juego, y desde estas líneas os animo a que lo hojeéis, para que con ello podáis formaros una mejor opinión.



Ilustración perteneciente al manual básico de la 3ªEd. de GURPS.

Oscar Murciego.

STAR WARS AYUDA DE JUEGO:
EL CABALLERO NARGHAI

por Alejandro Fernández.

ULDOR

Uldor es el segundo planeta del sistema Ansarath.Se trata de un mundo compuesto por multitud de paisajes y ecosistemas , desde los hielos perpetuos de sus polos hasta los desiertos áridos ecuatoriales, pasando por selvas,áreas volcánicas y marismas, si bien lo más frecuente son las regiones montañosas cubiertas por densos bosques en sus cotas más bajas.

La única raza pensante del planeta son los uldorianos, una especie muy similar a la humana pero dotada de un sistema óseo más desarrollado y una musculatura mucho más fuerte,lo que les permite soportar cómodamente la gravedad de Uldor, notablemente superior a la normal. Los Uldorianos se organizan en multitud de reinos de diverso poder y envergadura, algunos organizados como monarquías feudales ,y otros, preferentemente los situados más al norte, constituídos en torno a una compleja y autoritaria teocracia cuyos sacerdotes parecen conocer algunos rudimentos de la Fuerza.

Naarthos es el reino más avanzado y poderoso de Uldor, y en buena parte se debe a la existencia de los Narghai,una casta de sacerdotes guerreros cuya sede el la fortaleza de Naar y que presentan muchas similitudes con las ordenes de caballería de la Edad Media terrestre, aunque gozan de mayor poder e influencia .Los Narghai han impartido justicia y mantenido la paz y el orden en Narthos durante siglos, y bajo su atenta mirada ha florecido una espléndida cultura que ha sido capaz de sobrevivir a ataques de todo tipo por parte de sus envidiosos vecinos,pero que tuvo que sufrir su prueba más dura durante los primeros tiempos del Nuevo Orden.Fué entonces cuando una poderosa corporación minera descubrió los grandes yacimientos de Ytterbio y otros minerales valiosos que abundaban en el suelo uldoriano.
La explotación de dichos yacimientos comenzó de forma inmediata, y de hecho se trató de una auténtica ocupación armada del planeta,con el beneplácito del Imperio.

El enfrentamiento con los nativos fué inevitable,pero la retrasada tecnología de éstos no podía competir con el sofisticado armamento del invasor, que comenzó a "reclutar" a grandes masas de uldorianos como mano de obra barata que trabajaba en condiciones infrahumanas.El planeta se vió sometido a una feroz explotación de sus recursos y habitantes, pero en un principio los narghai permanecieron inactivos conscientes de su inferioridad (astucia y prudencia son dos de sus más preciadas virtudes).En lugar de plantar cara abiertamente, organizaron una resistencia efectiva y planes de sabotaje, y fingieron trabajar para la Corporación,aprendiendo en el proceso todo lo posible sobre la milagrosa tecnología traída de las estrellas y sobre su manejo.Cuando hubieron conocido los puntos más débiles del enemigo y lo suficiente sus artefactos tecnológicos, atacaron:sorpresa,sabotajes a gran escala y audaces golpes de mano(corte de suministros,secuestro del personal especializado...)les dieron una rápida y relativamente fácil victoria ante sus desprevenidos y confiados invasores. Consciente de que la explotación de Uldor iba a generar más gastos que beneficios, la Corporación se retiró de escena, no sin dejar buena parte de sus instalaciones tras de sí(y de paso a algún técnico prisionero...)

Después de aquello los Narghai aprendieron algo:había gente en otros mundos.Y parecían hostiles.To-

mando las naves capturadas a la Corporación minera la orden se lanzó al espacio en una reducida oleada con la intención de aprender todo lo posible sobre los "otros". Así, los Narghai tuvieron conciencia de la existencia de una guerra civil y aprendieron que no todos los alienígenas eran necesariamente enemigos, en especial los pertenecientes a una orden llamada "la Alianza",opuesta a un imperio opresor que era el mismo que había consentido en la invasión de Uldor. Los Narghai pensaron que su causa y la de los rebeldes eran la misma, y decidieron pelear del lado de éstos,pero no de manera "oficial", sino más bien a su estilo, no por anticuado menos efectivo.

En la actualidad los Narghai que viajan por la galaxia son cada vez más, formando una especie de pintoresca y anacrónica cruzada que tripula la más exótica variedad de naves sometidas a todo tipo de "curiosas" modificaciones, algunas de carácter marcadamente artesanal. Entre éstos hay que destacar a los diez "maestres" de la orden,los mejores de todos y líderes de los Narghai,siendo los que actúan como portavoces y emisarios de sus compañeros de armas.

Su peso en el conflicto es más bien escaso, pero sus apariciones en escena suelen ser memorables, y en algunos sectores de la galaxia no falta quien les ha confundido con los legendarios (y desaparecidos) caballeros jedi, lo que ha hecho renacer muchas esperanzas. A efectos de juego ofrecemos los valores de uno de los maestres de la orden Narghai, Heldinav`Var, y de su nave,la Yrkhan(nombre de un demonio de la venganza uldoriano). Var puede ser empleado como PNJ por el director para introducir un poco de trasfondo,una ayuda en un momento apurado o un gancho para una aventura relaccionada o no con Uldor y con la cruzada Narghai.Además damos una plantilla de caballero Narghai con su trasfondo,por si a algún jugador le parece interesante. Si el master lo desea, puede permitirle poseer su propia nave, pero aconsejamos mejor el que sea el ayudante de armas de otro caballero y que ascienda al rango de Narghai justo antes de unirse al grupo.Si quiere conseguir su nave, que consulte las notas adicionales.

SOBRE LOS NARGHAI

Su código es sumamente estricto, de corte parecido al mediaval:por encima de todo sirven a Borkhausis,un dios uldoriano de la justicia, e intentan honrarle en todo lo posible.Son astutos,prudentes,valerosos y siempre dispuestos a ayudar al necesitado,si bien su sentido de la justicia es algo "cortante"(en el sentido más literal del término). En otras palabras, que en algunos aspectos son el tópico salvador de la dama en apuros y paladín del bien, pero sin caer en al típica ingenuidad y tendencia a los actos suicidas de estos personajes. Cada Narghai recibe una misión de honor al ser nombrado caballero; casi siempre,recuperar alguna reliquia sagrada de las muchas arrebatadas como "antigüedades exóticas" por la Corporación;además se les proporciona algún arma ceremonial: perderla supone un deshonor.Cuando un caballero da su palabra a alguien suele cederle dicho arma en señal de que en ello empeña su honra:no la recuperará hasta que cumpla su promesa.

HELDINAV`VAR(PNJ)

DES:4D.Blaster:6d.Parar sin armas: 7d.Esquivar:7d+1.Parar con armas: 8d+1.Atacar con armas:10d.Granada: 6d.

CON:2D.Razas Alienígenas:4d.Lenguas:4d+2.Culturas:5d.Supervivencia:6d.Tecnología:3d+2.

PER:3D+1.Negociar:5d+1.Mando:8d.Es-

condetse:6d.Buscar:4d+2.
FOR:3D+2(4D+2).Atacar sin armas:7d. Escalar-Saltar:4d+2.Nadar:5d.Vigor: 6d.
TEC:2D.Medicina:5d+2.Reparar naves: 4d.Forjar armas:6d.
MEC:3D.Astrogración:5d.Cabalgar:7d. Artillería naval:6d.Pilotaje:6d+2. Escudos:4d.Manejar jetpack:4d.

Material:
-Armadura de honor(+1D a FORTALEZA, no penaliza),trabajo extraordinario.
-Espada de honor(ricamente enjoyada,su arma ceremonial.Daño:FOR+2D+1 si la emplea él",debido a la magia contenida en una de las joyas.Un jedi empleando "sentir" notaría la alteración de la Fuerza.
-Pistola Blaster (Daño: 4D).
-Rifle Blaster (Daño: 5D).
-Cargadores(dos de cada).
-Cuerda con garfio.
-Mochila y jetpack.
-Hierbas medicinales y dos mecpacs.
-Amuleto religioso.
-Microbinoculares.
-Nave Yrkhan.
Pieza rarísima solo comparable a un blindaje mandoloriano.
Si no, FOR+1D+1.

YRKHAN: Pinaza de exploración modificada.
LONGITUD: 23 metros.
TRIPULACION: uno,más unidad R-4.
PASAJEROS: máximo cinco.
CARGA: diez toneladas.
AUTONOMIA: ochenta días.
MULTIPLICADOR DE HIPERIMPULSO: x1.
COMPUTADOR DE NAVEGACION: Sí.
HIPERIMPULSOR DE SEGURIDAD: Sí.
VELOCIDAD SUBLUZ: 4D(5D+2 si desconecta pantallas y armamento.Tirada moderada de pilotaje).
MANIOBRA: 2D+2 (sólo 1D+2 si vuela a velocidad "especial").
CASCO: 5D.
ARMAS:
-Cañón laser pesado:
-Control de fuego: 2D.
-Daño: 5D.
-Cañón de iones:
-Control de fuego: 1D.
-Daño: 4D.
-Misiles de impacto (8):
-Control de fuego: 1D.
-Daño: 10D.
PANTALLAS: 3D.
EQUIPADA CON: cápsula de escape, conversor solar,EFR,TEC,REE,TCC, ISH,IFV,interferentes,sonda señuelo,conversor ambiental y refrigerador.(*VEASE "LA GUIA" Y "TRAMP FREIGHTERS"*).

VALORES PARA "STAR WARRIORS":
(Entre paréntesis con la velocidad a 5D+2).
CASCO: 15.
VELOCIDAD MAXIMA: 6(8).
NUMERO DE ESTABILIZADORES: 2.
MEDIO TONEL: 5(6).
DESLIZAMIENTO LATERAL: 3(4).
HELICE: 4(5).
BALANCEO: 3(4).
LADEO: 3(3).
SOBREGIRO: 9(11).
SOBREVELOCIDAD: 5(3).
ACELERACION: 2(1).
SOBREACELERACION: 7(5).
DECELERACION: 3(2).
SOBREDECELERACION: 9(6).
FUEGO CONCENTRADO: 5.
FUEGO OPORTUNISTA: 5.
FUEGO APUNTADO: 6.
ANGULAR PANTALLAS: 8.
VALOR DE BASE DE IMPACTO:
Cañón laser pesado:15.Iones:16. Misiles:16.
POTENCIA DE ARMAS:
Cañón laser pesado:3.Iones:3. Misiles:Especial.
NUMERO DE GIRO:

Normal	Con velocidad especial
1/1	1/1
2/2	2/2
3/3	3/3
4/3	4/4
5/4	5/5
6/5	6/6
(7)/5	7/7
(8)/6	8/8
	(9)/9
	(10)/9

La velocidad especial falla con un resultado "doble" en una tirada de 2D(1-1,2-2,3-3,4-4,ect.)que se efectúa al intentarlo el piloto. Como resultado la nave sufre una penalización de -2D como daño de ionización durante el siguiente asalto, y por supuesto no acelera.

Heldinav es un individuo alto, de espaldas anchas y rostro severo y enjuto.Va ataviado con una llamativa coraza negra decorada con motivos guerreros arcaicos, y de entre todo su equipo destaca una soberbia espada que contribuye a darle un aspecto siniestro, cuando no decididamente amenazador.Heldinav es el maestre más joven de la historia de la orden y uno de los mejores miembros en activo,siendo él uno de los principales artífices de la revuelta y el más encendido defensor de la posterior cruzada en la que los Narghai se vieron envueltos.Es tan buen diplomático como guerrero (aunque siente un cierto rechazo hacia las "abyectas" armas de fuego tan habituales en la galaxia),y su frialdad habitual sólo se ve alterada por algún chispazo casual de humor negro que suele crispar los nervios del más templado.Como buen maestre,Heldinav sigue estrictamente su código, y a pesar de su tipo sombrío es una ayuda apreciada por los que han colaborado con él y un grato recuerdo para aquellos a los que ha salvado de la opresión imperial.Su nave,antigua propiedad de la corporación,ha sufrido una serie de modificaciones que la han convertido en un magnífico vehículo de combate por derecho propio.De hecho,Heldinav la trata casi como si se tratase de un ser vivo,costumbre muy extendida entre los Narghai.

UNA CITA: "Tenéis diez segundos para avisar a vuestros dioses de que vais a reuniros con ellos,así que será mejor que comencéis a rezar ya."

PLANTILLA DE PERSONAJE: CABALLERO NARGHAI

PJ:
DESTREZA: 4D.
CONOCIMIENTOS: 2D.
MECANICA: 3D.
PERCEPCION: 3D+1.
FORTALEZA: 3D+2.
TECNICA: 2D.

ULDORIANO TIPICO: (añadir 6D para crear un PJ).

	SEPENTRIONAL	BOREAL
DES:	2D	2D
CON:	1D	1D
MEC:	2D	2D
PER:	2D	2D+1
FOR:	3D	2D+2
TEC:	2D	2D

NOTA: Al añadir los 7D para las habilidades,al menos 1D debe ponerse,a elegir,en cabalgar, medicina o supervivencia,y otro,también a elegir,en cualquier técnica de combate cuerpo a cuerpo.Un Narghai nunca podrá aprender a utilizar la fuerza (excepción de sus armas),ya que tienen prohibido el uso de la "magia".

HISTORIAL:
Formabas parte de la guardia personal de un noble de tu mundo,y todo parecía ir bien hasta que llegó la gente de las estrellas.Al principio quedaste fascinado ante sus milagrosas máquinas,pero pronto descubriste que detrás del espejismo se escondía la más negra de las ambiciones.Destrozaron vastas regiones de tu querido reino, esclavizaron a amigos y familiares y mataron a aquellos que se opusieron...incluso a tu señor.
Los Narghai pidieron paciencia y el pueblo esperó:siempre había sido conveniente confiar en los señores guerreros de Naar.Cuando al fin estalló la rebelión tú estabas allí con ellos luchando por tu rey y el honor de tu gente.
Vencisteis,y los Narghai comenza-

ron a utilizar los carruajes voladores de los invasores para viajar a las estrellas.Tú querías ir con ellos: ya no tenías señor a quien servir, pero aún tenías honor que defender y sed de venganza,y pasaste a ser escudero de un Narghai,descubriendo en tus viajes una fascinante galaxia y una rebelión aún más grande que la vuestra(buena gente,aunque lo de la república no te acaba de gustarte demasiado).
Al fin, lograste ser nombrado Narghai por el Gran Maestre de Uldor, se te concedió tu arma ceremonial y tu misión de honor:encontrar el ojo de Thasaidón robado por los invasores.Pero la galaxia es un lugar demasiado grande para buscarlo tú solo...necesitas que alguien te eche una mano:por ejemplo esos de la República...

PERSONALIDAD:
Lacónico,severo,meditabundo pero elegantemente cortés para con aquellos por los que luchas.Cierta tendencia a pensar u obrar de una manera un tanto anticuada("¿Un gobierno sin un rey?¡Curioso!").Aunque intentas evitarlo,te asombras con facilidad ante la tecnología y ante el universo,pero a veces no puedes evitar una punzada de nostalgia por la tierra natal.
Y sobre todo,el honor es lo primero.

CONEXIONES:
Puedes haber sido llevado por el contrabandista a bordo de su nave, o el ingeniero huraño puede trabajar en Uldor enseñando tecnología a sus habitantes.En tus viajes puedes haber conocido al cazarrecompensas,al pirata,al piloto atrevido...
El sirviente leal puede serlo de algún señor de tu reino.

UNA CITA:
"¡Estos gusanos de blanco no saben lo que es luchar con honor,solo diez contra uno,es un insulto a mi pericia!"

NOTAS ADICIONALES:
Para lograr acceder a una armadura de honor(como la del PNJ antes descrito)y a una nave,el PJ debe comportarse como un Narghai en todo momento, cumplir su misión de honor y haber demostrado su habilidad y sus méritos.A efectos de juego el PJ tendrá que cumplir lo siguiente:tener,al menos,6D en dos habilidades de combate cuerpo a cuerpo;tener 6D en cabalgar;sumar 9D entre mando y negociar;y tener 5D en cualquiera de las siguientes habilidades': medicina, pilotaje, forjar armas,esquivar o cualquier habilidad de conocimiento.
' en una,se entiende.
Si el director lo desea,puede tener que haber obtenido un mínimo previo de PH.
Al lograrlo obtendrá:
-Armadura de honor(+1D a FOR no penaliza).
-Escudero
-Nave propia(tomar los valores de la Yrkhan,quitar dos de las armas; dos dados de sus valores de juego, a elegir;y no poseerá la velocidad "especial" ni el equipo citado desde el "ISH" en adelante.El multiplicador de hiperimpulsor puede ser x2).
-Equipo:Espada ceremonial(da:FOR+1D+1.Si la emplea el PJ,FOR+2D+1 . Si reniega de su código,la espada dejará de ser "mágica",o sea,hará daño normal).
Casco con visera(+1 FOR,-1 DES). Medpac.Hierbas medicinales(funcionan como un medpac pero tardan media hora en ser aplicadas).Ropajes anticuados.Cuerda con garfio. Cuchillo.Mochila y provisiones.Vara brillante.Pistola bláster(da:4D). 7Dx10cred.Amuleto religioso.

CARTA DE ASTROGACION (en horas,reglamento avanzado).A Uldor

Alderaan	40	Dantooine	32	Endor	40+
Corellia	20	Dagobah	45+	Yavin	40
Tatooine	30	Bespin	28 .		

STAR WARS

PLANET LOG

Planet Name	Planet Type
ULDOR	PREDOMINANCIA DE BOSQUE TEMPLADO.

Type: TERRANO
Temperature: TEMPLADA
Atmosphere: TIPO UNO
Hydrosphere: MODERADA
Gravity: LIGERAMENTE PESADA
Terrain: VARIADO
Length of Day: 29 HORAS
Length of Year: 372 DÍAS
Sentient Races: ULDORIANOS
Points of Interest: MARTNOS (CAPITAL DEL REINO MÁS IMPORTANTE DEL PLANETA); ELAITH, MAAT, AMDOK (OTRAS CAPITALES); MAAR (FORTALEZA DE LOS MARGHAI).

Starport: SERVICIOS LIMITADOS
Population: 800 MILLONES
Government: MONARQUÍA FEUDAL / TEOCRACIA
Tech Level: FEUDAL
Major Exports: YTTERBIO Y OTROS MINERALES
Major Imports: TECNOLOGÍA

SYSTEM DATA

System Name: ANSARATH
Star Name: ARCTELA — Star Type: BIN. AMARILLA

ORBITAL BODIES

Name	Planet Type	Moons
YAR	TERRANO	2
ULDOR	TERRANO	3
AMDOK	GIGANTE GASEOSO	12
ARCTELARI	ASTEROIDES	—
THASAIDÓN	GIGANTE GASEOSO	7

STAR WARS

PLANET LOG

Planet Name	Planet Type
TRAMM	TERRENO ACCIDENTADO Y SIN VEGETACIÓN

Type: TERRANO
Temperature: CÁLIDA
Atmosphere: TIPO DOS
Hydrosphere: ÁRIDO
Gravity: LIGERAMENTE BAJA
Terrain: PEDREGOSO
Length of Day: 53 HORAS
Length of Year: 554 DÍAS
Sentient Races: TRAMNIANOS
Points of Interest: DOS ESPACIOPUERTOS BAJO VIGILANCIA IMPERIAL; TRAMNOPOL (CIUDAD SUBTERRÁNEA Y CAPITAL).

Starport: CLASE ESTELAR
Population: 10 MILLONES
Government: MONARQUÍA SECTORIAL
Tech Level: ESPACIAL
Major Exports: TECNOLOGÍA
Major Imports: NINGUNA

SYSTEM DATA

System Name: TRAMNELTEC
Star Name: TRAMNEL — Star Type: BIN. ROJA

ORBITAL BODIES

Name	Planet Type	Moons
TRAMM	TERRANO	—

(viene de la pág. 2)

tes secciones, al cine de fantasía , con comentarios sobre peliculas como Drácula, y todas aquellas que tengan que ver con nuestro tema de interés. Tampoco los juegos de ordenador escaparán de nuestras redes, así,daremos nuestra opinión sobre diferentes juegos de la talla de "Eye of Beholder","Héroes of the Lance","Elvira" "Alone in the Dark","Shadow Lands" y una gran cantidad de ellos más.

Pero...¡JE, JE, JE...!No creaís que vosotros os vais a librar de ésta, por que PEDIMOS TODA VUESTRA COLABORACIÓN; así, tendremos una sección para que podaís dirigirnos todas vuestras dudas acerca de tal o cual juego; trataremos de complaceros lo mejor posible, dentro de nuestras posibilidades. Pero eso no es todo, que quereís dirigirnos vuestras opiniones, podeís, podeís,publicaremos todas aquellas cartas de interés general que contengan cualquier tema relacionado con el Rol; que quereís formar un Club escribidnos para contarnoslo, que quereís contactar con otros grupos, pedir información, o anunciar unas jornadas, adelante, somos todo ojos u oídos, porque también podeís llamarnos por teléfono, método rápido pero también algo más caro.

(C)TSR

Podeís escribirnos a la siguiente dirección y llamarnos a estos teléfonos. C/SERRANOS Nº7 1ºD LEON PROVINCIA DE LEON C.P. 24003 y dirigir la carta a:

ASOCIACIÓN CULTURAL DE INTERPRETACIÓN LÚDICA DE LEON
Tfnos: 21-26-78 Preguntar por Sergio.
21-18-78 Preguntar por Fresno.
25-50-80 Preguntar por Mario.
Todos ellos con el Prefijo (987) si llamaís desde fuera de León.

Bueno retomemos la Editorial: aparte de lo mencionado ahí arriba también podeis escribirnos si necesitaís algún tipo de material, y quereís que alguien os lo preste, cambie, compre, venda etc.También podeís colaborar con nosotros más directamente, mandando vuestros artículos o vuestros más preciados módulos(por favor nunca los originales), publicaremos los mejores, o más interesantes, y prometemos no faltar nunca al contenido del escrito ni en el más mínimo detalle.

También podeís mandarnos vuestros módulos y artículos en discos de ordenador, os serán devueltos en perfecto estado.

¡Ah!, se me olvidaba que también tendremos una sección de Música, dedicada a la música o bandas sonoras que algunos de nosotros ponemos durante las Sesiones de juego; personalmente creo que contribuye a crear ambiente en el juego(También conozco personas que aborrecen la música durante el juego), pero os toca juzgar a vosotros.

Bueno, habrá que irse despidiendo de esta primera Editorial, en la del próximo número es posible que no nos veamos, por que será otro quien la escriba(¿O me tocará otra vez la china?); bueno de todas formas deciros que esta revista es de carácter Trimestral(más o menos), y que cada vez iremos perfeccionando más y más. Así que disculpad cualquier fallo que hayamos tenido, y que seguro que ha herido la sensibilibilidad de vuestros exigentes ojitos(Sín ánimo de ofender), por supuesto, para eso estaís, con vuestras críticas sabremos corregir nuestros errores,mejorar con el tiempo, hasta que seamos esa revista que a casi todo el mundo gusta.

"Que Gilean ilumine nuestro camino con su sabiduria",(que falta nos hace.) Así pués hasta dentro de tres meses, espero vuestra colaboración. ¡Adiooooooooos!

"La fantasía vivirá mientras yo no muera, morirá cuando yo no viva."

Alejandro Fresno



STAR WARS

"EL ESPIRITU DEL JEDI"

En un recóndito lugar del universo, una cruenta guerra se abate sobre miles de planetas sometidos al poder del maligno Emperador. Solo un valiente grupo de Rebeldes lucha por la paz y la libertad de la galaxia.
La galaxia de STAR WARS.

Por: Alejandro Fresno

Números de Dificultad y Equilibrio del Juego

Como DJ, debes cambiar esta partida y adaptarla a tu grupo particular de jugadores, para ello, puedes utilizar la carta de Números de Dificultad que se halla en la mejora de las reglas.

Historial de la Aventura

Los PJs se encuentran a bordo de la corbeta corelliana "Rey Sandor", a bordo de la cual, también se encuentra la princesa Leia Organa, líder de la rebelión.

Encontramos pues a los PJs al comienzo de la primera de las peliculas de la trilogía, antes de la disolución del senado y la desaparición de Alderaán.

Hechos Recientes

-Se rumorea que el Emperador está construyendo una estación espacial armada llamada "La Estrella de la Muerte". (Sin embargo, esa es otra historia)

-Se rumorea también acerca de la construcción de una fábrica ensambladora de Vehiculos de Asalto Terrestre, del tamaño de un pequeño planeta.

- Ultimamente han sido hallados vestigios y reliquias, relacionadas con una antigua religión que rendía culto a un misterioso poder llamado "La Fuerza", cuyos máximos representantes eran los extintos Caballeros Jedi.

Comienzo de la Aventura

Entregales a tus jugadores una copia del guión de la parte final y asigna una parte a cada personaje.

Lee en alto la siguiente sección, y después deja a tus personajes que inicien el guión.

LEE EN ALTO

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy muy lejana...

Nos encontramos en un período de guerra civil. Las naves espaciales Rebeldes atacando desde una base oculta, han logrado su primera victoria contra el malvado imperio galáctico.

A bordo de la corbeta corelliana "Rey Sandor" en misión diplomática hacia ALderaán, se encuentra un curioso grupo de agentes de la Alianza de los que pronto dependerá el futuro de la rebelión.

Al otro lado de la galaxia el Emperador está desarrollando los medios necesarios para construir la más gigantesca y amenazadora factoría para la ensamblación de Vehículos de Asalto Terrestre.

Con ellos, las ofensivas terrestres contra la Rebelión se convertiran en una victoria segura, y la Alianza será borrada de la existencia del Universo ...
Para siempre.

CAPÍTULO UNO
Ataque y Fuga

Describe en voz alta a los jugadores el siguiente párrafo encerrado entre comillas así como todos los posteriores.

"La última descarga ha golpeado duro. Las luces se apagan y se encienden con un flash de intermitencia.La nave entera retumba, y la gente llevada por el pánico corre en desbandada por el pasillo, mientras hombres armados corren hacia los accesos de la nave."

Haz que los jugadores lean el guión.

"Unas descargas de Turbolásers se abaten de nuevo sobre la corbeta, provocando se pronto una súbita oscuridad en el momento en que la puerta se abre."

Haz una pequeña pausa para aumentar la tensión entre los jugadores y continua. Una voz les tranquiliza y dice:

"-No se alarmen caballeros."

Describe al hombre como alto, corpulento y con barba de marino.Se presentará como el Comandante Reese a cargo del navio y les pedirá excusas por saltarse el protocólo e ir al grano.

"En ese momento, la puerta se abre y un hombre con uniforme de oficial de cubierta entra exaltado."

El oficial de cubierta informara al Comandante de que las defensas han caído,los escudos deflectores no aguantarán mucho más y de que han alcanzado el reactor principal.

"En la cara del Comandante se dibuja una sombra de preocupación."

Reese ordenará al Oficial que aguanten como sea y se disculpará por la interrupción, después interrogará a los PJs sobre lo que saben acerca de la fábrica ensambladora de Vehículos de Asalto, les confirmará los rumores y les dirá que el problema es mayor de lo que pueden imaginar.

Les dará un Compu-Disco con información sobre el planeta Tramm en el Sistema de Bespin, y les advertirá que el Imperio se ha percatado de su gran potencial, pero que no mantienen mucho control sobre el planeta.Les explicará que su plan consistía en ir a Tatooine a recoger un pasajero de gran importancia para el Senado y llevarlo a Alderaán, para después ir a Tramm a parlamentar con el Líder del planeta y convencerle para que los suyos se unieran a la Rebelión, como prueba de fe debería entregarle un objeto de forma cilíndrica que entregará a los PJs.

Les explicará que perteneció al salvador del planeta Tramm, el místico Jedi Ryan Silverblade.Se trata por supuesto de un Sable-Luz.

"Con un crujido se activa el sistema de comunicación de la nave:
-Las tropas imperiales han abordado la nave.¡¡Atención!!, Tropas imperiales han abordado la nave."

El Comandante les apremiará para que se marchen, y les dirá que no pueden quedarse más tiempo mientras pulsa un botón y una puerta se abre en el suelo de la estancia. Les dirá que el Imperio detectará la cápsula con los sensores del destructor, pero que el mismo le ha colocado a la cápsula un pequeño motor de repulsión, que debería permitirles llegar a la cara oculta de Tatooine antes de que les detecten para dispararles.

"El Comandante Reese saca un Blàster de bolsillo y se dirige corriendo hacía la puerta de la cámara mientras os desea buena suerte.Con un ruído ensordecedor explotan las cargas separadoras y la cápsula se aleja flotando hacia la átmosfera de Tatooine."

Los PJs deberán pasar una tirada de Manejar Repulsores, así como otra de pilotaje para tomar tierra sin problemas,ambas fáciles.

Comandante Reese

Siendo un simple piloto de caza de la Rebelión, participó en una partida de búsqueda de reliquias Jedi en un planeta perdido de Dantooine.

Cayendo el y su compañia en una emboscada Imperial,de la que sólo lograron zafarse el y un pirata Rebelde haciendo alarde de valor y buena puntería.

Alcanzaron su objetivo al esquivar al Imperio y encontrar la morada del Jedi Ryan Silverblade, donde hallaron un Sable-Luz, que el Jedi ocultó allí.

Consiguieron llevar el Sable a la Rebelión, lo que le valió un ascenso y lo colocó al cargo de la Corbeta corelliana "Rey Sandor."

CAPITULO DOS:
Una Cálida Bienvenida a Tatooine.

"Varios destellos de Turbolasers brillan por los visores de la cápsula que toma cada vez una velocidad más vertiginosa.

Varias cápsulas más han sido arrojadas a la vez que vosotros. Algunas se desintegran en una bola de fuego llena de color antes de llegar a la atmósfera.

El contacto con la tierra tampoco es muy grato, la cápsula zozobra, hace rizos sin parar y se balancea para al final tomar brusco aterrizaje en un arenoso suelo".

Los PJs deberán tirar por su fortaleza contra una dificultad moderada,o quedar aturdidos durante algunas horas.

"El paisaje es desalentador , bajo el calor abrasador de dos ardientes soles en el ocaso, trataís de orientaros en el terrible desierto."

Pueden elegir viajar de día, o de noche si viajan de noche dobla el número de Moradores de las Arenas del siguiente encuentro.Si eligen pasar la noche , serán necesarias tiradas de Supervivencia, para montar campamentos, refugios etc.Si los PJ miran en la cápsula encontrarán:

- Raciones de comida y agua para dos semanas.
- Equipo de supervivencia.
- Cohetes de señales.
- Tres MedPacs.

"El día amanece con pesadumbre y pereza mientras dos soles se alzan por entre las dunas del desierto."

La ruta elegida por los jugadores puede variar según esta tabla:

Rumbo Norte	Tiempo: 10 días para el siguiente episodio.
Rumbo Sur	6 días
Rumbo Este	15 días
Rumbo Oeste	13 días

Por cada día que permanezcan en el desierto, deberán pasar una tirada de Vigor

Con comida y agua	Moderada	11 a 15
Sin Comida y agua	Difícil	16 a 20
Con comida y agua en Bantha	Fácil	6 a 10

Primer Día: Los Exploradores de las Arenas

Los PJs deberán realizar una tirada de Buscar para detectar criaturas por los alrededores, de dificultad moderada.

"Un pequeño movimiento hace que un poco de arena se deslize por una pequeña duna cercana. Una criatura con pardos ropajes se ha ocultado detras de la duna."

Tirada de Razas Alienígenas:
-3 a 5---------Probablemente ratas Womp
-6 a 10--------Moradores o Jawas
-11 a 15-------Son Moradores, que se ocultan en los desiertos de Tatooine, son muy hóstiles y peligrosos.
-16 a 20-------Describe a los Moradores de La Guía de Star Wars.

Los Moradores están a corto alcance con una cubierta pesada del terreno.Si los jugadores miran detrás de las dunas , encontrarán dos Banthas de los Moradores, que podrán montar con una tirada de Cabalgar.

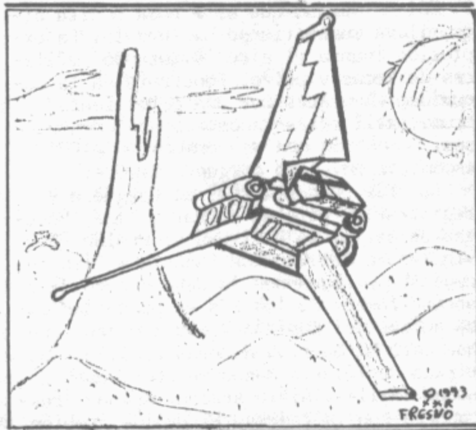
El resto de la travesía transcurrirá sin más incidentes, hasta el último día.

Ultimo Día: Con Lucas:

"El paisaje se vuelve rocoso y lentamente la arena va desapareciendo."

Si los PJs hacen una tirada de percepción fácil,se percatarán de que a lo lejos está aterrizando una nave, si la tirada es de más de 15 o miran por unos Macrobinoculares, verán que se trata de una Lanzadera Imperial de transporte de tropas.

Al adentrarse cada vez más en la zona rocosa, deberán realizar una nueva tirada de Percepción moderada, para detectar un brillo que proviene de una cercana ladera.



Para trepar por la ladera, deberán pasar una tirada de Escalar fácil y dejar los Banthas, si los cogieron.

"Sobre una piedra hay una pila de huesos, vagamente humanoides corroidos por el tiempo, el brillo proviene de unos Macrobinoculares ya rotos.El esqueleto conserva un desgastado papel enrollado en los huesos de la mano y un parche que recubre el ojo derecho."

Lee la carta del Capitán Lucas de la sección final y señala que cerca de donde ellos están hay un túmulo de rocas parecido al del mapa, cuando los Pjs bajen de las rocas..."De improviso un rayo escarlata corta el aire con rapidez estrellandose en una roca detrás de vosotros . Varios disparos surgen de nuevo de los Blásters de dos Soldados de Asalto de Exploración, apostados tras unas rocas con sendos Dewacks detrás."

Los Imperiales atacan antes a los Pjs al cogerles de sorpresa. Haz que una vez muerto uno de los soldados, el otro intente escapar si tiene la oportunidad.Los Soldados están a medio alcance y tienen una cubierta media por el terreno.

Cuando los PJs vayan al lugar señalado del mapa, se encontrarán con una gran ladera con una gigantesca piedra de veinte metros de largo por cinco de alto.Si disponen de explosívos, tendrán que hacer una tirada de Demolición fácil.Si no disponen de explosívos, deja que ingenien alguna forma de quitar la roca.

"Si es verdad que esta roca oculta algo, lleva mucho tiempo haciéndolo. La explosión inunda el aire levantando millares de rocas y polvo. Penetraís en la oscuridad envueltos por una polvorienta bruma, allí entre escombros, se encuentra semi sepultado con un montón de polvo y escombros un viejo Carguero Ligero."

Los PJs pueden entrar al Carguero y registrarlo, pero al entrar a las bodegas de carga, se activará el Droide de vigilancia del Capitán Lucas que les exigirá que abandonen la nave enseguida o abrirá fuego. Si los PJs se presentan como amigos del Capitán Lucas o dicen que que este ha muerto, deberán realizar una tirada de Timar o Mando respectivamente ambas fáciles. Si le atacan Kryon responderá con la fuerza. El Droide también se desactivará si se pronuncia su nombre: Kryon 20. Con una tirada de Tecnología muy fácil los computadores de la nave darán esta información:

Carguero registrado como:
- -Black Rose en Mos Eisley.
- -Fire Bird en Alderaán.
- -Snake Cobra en Dantooine.
- -Night Shadow en Endor.
- -Fire Ball en Corellia.
- -Sentinel en Bespin.

Uno de los ordenadores informará de que es imposible el vuelo sub-lumínico, debido a fallos en los Repulsores, cortocircuitos y piezas impropias del sistema.Otro computador informará que todo está en orden y que se puede despegar de inmediato.

Con una tirada de Reparar Naves Espaciales o Tecnología,se encontrará que el Hiper-Impulsor está dañado más allá de todo arreglo posible en ese momento.Es por tanto imposible viajar a la velocidad de la luz y alcanzar el planeta Tramm.

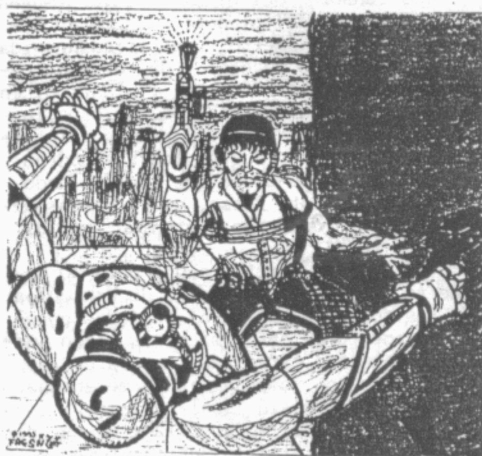
"En ese momento una sacudida hace temblar la nave, quince Soldados de Asalto bloquean la entrada de la caverna y se dirigen hacia el carguero disparando."

Si los PJs intentan despegar, deberán pasar una tirada de Pilotaje moderada.

"Los impulsores Sub-Lumínicos silban,la carlinga del piloto se ilumina , el Carguero se mueve y casi arrolla a los soldados de Asalto que disparan inútilmente sus armas mientras os alejaís con un rizo en la Rosa Negra."

BLACK ROSE

Nave: Black Rose:
Tipo: Carguero ligero tipo Corellia
Tripulación: 2 mínimo
Pasajeros:Seis
Carga: 100 Tm
Autonomía:2 meses
Múltiplicador de Hiper-Impulsión:X 1/2
Computadora de Navegación: Si
Hiper Impulsor de Seguridad: Si
Velocidad Sub-lúminica: 3D
Maniobrabilidad: 1D
Casco: 4D
Pantallas factor: 1D
Armas:
Dos Cañones Lásers:
Control de Fuego: 2D
Daño: 4D



CAPITULO TRES
Mos Eisley
Sección Uno: El Espacio-Puerto.

Con una tirada de Sistemas Planetarios sabrán que el puerto más cercano es Mos Eisley, al que llegarán en corto espacio de tiempo.

"Una voz es emitida por la radio transmisora del Carguero:-Carguero identifiquese inmediatamente, nombre, carga y motivo de su estancia."

Si los PJs le cuentan una historia deben pasar una tirada de Timar moderada. Si no les creen o les cuentan la verdad una patrulla de soldados de asalto les esperará en el hangar.Si les creen, lee lo siguiente.

"Carguero Blackrose, todo en orden y confirmado, puede aterrizar en el hangar 4.1,una inspección del puerto subirá en cuanto aterricen. Cierro transmisión."

Cuando la inspección de funcionarios suba a bordo, encontrará algo "ilegal".Un buscado Pirata, Forajido, Jedi o Contrabandista, un Droide asesino, un Bláster Pesado ilegal etc., pero el silencio es algo fácil de comprar en Mos Eisley , no menos de 2000 Créditos.Cuando salgan del hangar , un funcionario les advertirá que dejar la nave estacionada en el hangar les costará 500 Créditos, más 50 Créditos por hora. También les informará de que si quieren servicio técnico les costará 500 Créditos más.

Después de la revisión el mécanico les dirá que le llevará cuatro horas repararlo, y que necesita piezas especializadas de no menos de 7000 Créditos.

Si los PJs prótestan (lo que no será extraño), el mécanico, señalará hacia un cartel de la pared, y les dirá que participen en la carrera de Motos Deslizadoras en la Pista de Aceleración.

Sección Dos: La Carrera.

Cuando los PJs salgan a la calle lee lo siguiente.

"Un torrente de gente de todas las razas serpentea por las calles, comprando, vendiendo y negociando.Un individuo encapuchado con una trompa y de color azul se os acerca."

El encapuchado les ofrecerá "hermanas", una partida ilegal de Sabacc y objetos del mercado negro.Si juegan al Sabacc y ganan, sus ganancias no superarán los 999 Créditos. Cuando lleguen a la Pista de Aceleración, podrán alquilar el célebre Acelerador Nebulón Q de Mobquet a bajo precio,(tiradas de timar o negociar.), si no por 500 Créditos podrán alquilar la no menos famosa Moto Deslizadora Demonio Amarillo.Haz que los jugadores, por lo menos uno, gane la carrera, cuyo premio son 15000 Créditos y el Deslizador en el que participaban. Así podrán pagar las reparaciones del Black Rose.

Al finalizar la carrera, un montón de ruido proveniente de la taberna de la Pista de Aceleración, llama la atención de los jugadores.

"Un montón de ruído e increíble alboroto llega hasta vuestros oídos, acompañados de una suave cantinela musical, que proviene de una Cantina cercana."

Al acercarse más a la puerta, un hombre sale despedido por los aires y cae a los pies de los PJs levantando un montón de polvo, se pondrá en pie, sonreirá dirá "hola", y con nuevo ímpetu volverá a entrar corriendo de nuevo en la Cantina,para salir otra vez del modo anterior.

"El hombre, entre sus fugaces apariciones, obsevaís que es un hombre joven, rubio y con ojos verdes, lleva un chaleco negro y una Pistola Bláster Pesada."

Los PJs pueden meterse en la pelea si lo desean, lee lo siguiente a la salida de la Cantina.

"De súbito vuestro nuevo amigo se pone pálido al mirar hacia atrás."

Balbuceará que son los Imperiales que le buscan, y echará a correr en la otra dirección, pero al torcer la esquina se encontrarán con ocho nuevos imperiales con uniforme de exploración(Los que persiguen a los PJs.). Haz que los persigan por las calles de Mos Eisley hasta llegar al Espacio-puerto, desde donde despegarán en medio de ráfagas de rayos Bláster.

Al salir de la atmósfera se encontrarán con un gigantesco Destructor Espacial, que les exigirá su rendición inmediata, necesitan entretener al Destructor lo bastante como para pasar a velocidad-Luz.Tres turnos de combate. Cinco Cazas Tie les entretendrán mientras tanto.

"Un amenazador y condenadamente grande Destructor Imperial aparece en las pantallas del Black Rose, cuyos sensores informan también de que se aproximan cinco Cazas Tie por la derecha en formación cerrada." Si logran pasar a Velocidad-Luz tira una vez en la tabla de contratiempos de Astrogración.

Al salir de la Velocidad-Luz se encontrarán delante del planeta Tramm.

"El planeta Tramm se encuentra delante de vosotros, su color gris azulado metalizado brilla en su roja Atmósfera cargada de metano."

Los Sensores del Black Rose informarán que el tamaño del planeta no supera los 10.000 Km de diámetro, identificarán vida animal, pero no vegetal y un terreno pedregoso compuesto de metal y plástico, en el planeta serán detectados dos espacio puertos de gran tamaño.(Para mayor información sobre el planeta, los PJs podrán repasar el Compu-Disco que les fue dado por el Comandante Reese, y les podrás detallar la información contenída en el "PLANET LOG".)

"El Espacio-Puerto, ocupa unos 50 Km. que se encuentran completos de Vehículos de Asalto Terrestre AT-AT afilados en el departamento de carga,mientras algún nativo tramniano carga las centenares de Lanzaderas con inmensas grúas mécanicas que manejan con sin igual pericia."

Los PJs deberían aterrizar en un sítio alejado de allí lo suficientemente llano. Pero los Imperiales les habrán detectado, y en cuanto bajen a la superficie serán atacados por un Andador AT-ST de exploración.

"Un leve zumbido llega hasta vosotros proveniente de una abertura en el abrupto suelo, por la que parece ascender algo. Una inmensa y diabólica máquina brota de la abertura en el suelo hasta convertirse en un Andador AT-ST, listo para la lucha".

Pueden atacarlo, correr o esconderse,

Carrera Anual de Deslizadores:
Participantes: de 20 a 40
Duración: 4 vueltas/8 Rondas de Combate
Asistencia: de 2000 a 4000 espectadores.
Lugar: Pista de Aceleración de Mos Eisley

Habilidades Base de los Participantes:
- Destreza: 2D+2
- Percepción: 2D
- Conocimientos: 1D
- Fortaleza: 2D
- Ténica: 2D
- Mecanica: 2D

Reglas de la Carrera:
-No superar un techo de vuelo de 15 m.
-Todo lo demás está pérmitido.



a casi total falta de Reglas, es uno de los alicientes de la Carrera.

hasta quitarselo de encima.

"La superficie de Tramm es totalmente abrupta y cubierta de metal y escombros vestigios de una cruenta guerra civil,que sostuvieron los antiguos y lejanos habitantes del planeta en tiempos ya remotos que, extinguió toda una raza y una civilización de la faz de la existencia."

CAPITULO CUATRO:
Los Tramnianos

Los PJs podrán dirigirse a cualquier lugar del planeta, pero los únicos puntos de interés son los Espacio-Puertos, y están ocupados por el Imperio. Los Tramnianos tan sólo se encontrarán en los Espacio Puertos manejando las grúas de carga, ya que todas las ciudades Tramnianas se encuentran bajo la superfície.

Si los PJs quieren contactar con un nativo deberán infiltrarse en un Espacio-Puerto, deberán pasar una tirada de Esconderse/Furtivo moderada, si no, serán sorprendidos por tres Soldados de Asalto de patrulla.

Si consíguen entender al Tramniano, este se bajará de la grúa, abrirá un túnel antes cubierto con un pedazo de chatarra, y les conducirá por un laberinto de túneles interminables.

"El Tramniano se desliza por por la serpenteante maraña de túneles con una velocidad pasmosa, impulsado por sus cuatro extremidades inferiores. Hasta que por fin el túnel se ensancha, y van apareciendo signos de avanzada tecnología, por las paredes del túnel."

El Tramniano llevará a los PJs a la presencia, de su Líder Sectorial, y del consejo, pero sólo si se lo piden, si no les llevará a ver la ciudad subterránea, donde cientos de Tramnianos trabajan febrilmente en la construcción de piezas,para ensamblar Vehículos de Asalto Terrestre para el Imperio.

El Salón del Trono

" El inmenso trono se situa encima de una curva escalinata, alrededor se aposentan los veinte consejeros del Líder Tramniano, que os mira desde su gran trono con perplejidad."

Los Tramnianos se mostrarán deprimidos y desconfiados, y creen que la fuerza les ha abandonado. Al mostrarles el sable de Ryan, recobrarán un poco la fe, y les pedirán una prueba de que La Fuerza está con ellos, y les propondrán partir una barra de metal con el Sable, en seis partes como hacía el Jedi Ryan Silverblade.Naturalmente con un elevado número de díficultad.

De improviso un Capitán Imperial surgirá de detrás del trono con diez Soldados, que entre los PJs y los Tramnianos vencerán, no antes de que el Capitán huya asustado por los túneles.

Obviamente los PJs no pueden dejar que advierta al Imperio, de que tratan de sublevar al planeta, así que deberían perseguirle. Como consecuencia de lo ocurrido en el salón del trono la lucha contra el Imperio de extenderá pronto en ese sector planetario.

El Gran Final

Cuando los PJs salgan de los túneles recibirán disparos de un Andador AT-AT,en el que se encontrará el Capitán Imperial Sikkor. Los PJs podrán correr hacía un cercano almacén de equipamiento,o coger uno de los siguientes vehículos del Espacio-Puerto:

-Andador AT-ST
-Interceptores Tie
-Un caza Z-95 incautado a la Rebelión.

Una vez derrotado el Capitán Sikkor, los PJs se enterarán de que los tramnianos han expulsado a los Imperiales de ese sector del planeta, no obstante, nuevas tropas de Imperiales llegarán de los otros sectores del planeta a poner orden, en el sector sublevado,por lo que, los PJs deberían irse de allí cuanto antes.

El líder tramniano, promete unirse a la Alianza, sabotear las actividades del Imperio en el planeta y construir Cazas ala X y A para la Rebelión.

De vuelta a su base Rebelde los PJs son condecorados y nombrados Capitanes.

"En el triunfal momento en el que recibís la ovación de vuestros compañeros, reparaís en una etérea figura fluorescente de un hombre con una túnica que sonríe, tránquilo y asiente con la cabeza antes de desaparecer."

Distribuye los Puntos de Hábilidad, según el juego realizado por cada uno.

STAR WARS SECCIÓN EXTRAÍBLE

EL ESPIRITU DEL JEDI:
Guión de Aventura

Primer Rebelde; Ese maldito Destructor nos va hacer añicos.
Segundo Rebelde: Estamos condenados ningún milagro nos salvará de esto.
Tercer Rebelde: Ni siquiera podemos pelear por nuestras vidas. Tenemos que quedarnos aquí y hablar con ese Comandante Reese.
Cuarto Rebelde:¡¡Genial!!, me voy a pasar mis últimos minutos esperando a un Comandante.
Primer Rebelde: Seguro que esto es por culpa de esa mujer, de cierta importancia al parecer.
Segundo Rebelde: Seguro que ella no nos saca de este lio.
Tercer Rebelde: Creo que no vamos en una simple nave diplomática, oí decir a un alto cargo de la tripulación, que llevamos material de alto secreto robado al Imperio
Cuarto Rebelde: ¡Lo que nos faltaba!, yo en el Espacio-Puerto, escuché que el Emperador, está haciendo una gigantesca fábrica para ensamblar Andadores, esto cada vez me gusta menos.
Primer Rebelde; Espera, se oyen pasos... hay alguien en la puerta.

¡Hey Amigo, ¡Que viaje! JA, JA, JA, que ironía Ploovo nunca sabrá que me ha matado, le escupo en la cara. Si lees esto, es que has encontrado mi cádaver, si eres capaz de leer esto, no eres de esa gente de las arenas. Has encontrado mi Testamento.

Lucas

P.D. Cuidado con Kryon




ARTA DE LUCAS, EL CONTRBANDISTA MUERTO QUE LOS PJS HALLARAN EN TATOOINE.

STAR WARS — SECCIÓN EXTRAÍBLE

COMPU-DISCO

Planeta Tramm: Está situado en un alejado y recóndito Sistema, cercano a Bespin. La atmósfera está compuesta de Metano y Azufre en composición con otros gases en menor cantidad. La vida animal del planeta conocida, se reduce a los únicos habitantes reconocidos del planeta, los tramnianos. El planeta es un pequeño corpúsculo, que mantiene su forma esferoíde gracias a una máquina diseñada por los nativos, el radio del planeta nó supera los 2000 Km, haciendolo facilmente conquistable por otras civilizaciones. No se registra vida vegetal en todo el planeta. Tramm es un planeta inhóspito para los respiradores de Oxígeno, siendo necesaria mascarilla para respirar allí. Los habitantes de Tramm se agrupan a las ordenes de líderes sectoriales, que a su vez rinden obediencia a uno al que llaman Gran Líder y que se encuentra en la cápital Tramnopol; actualmente los cuatro sectores en los que se dívide están bajo control Imperial que tienen desplegada una nutrida guardia en cada sector. La superficie es abrupta y totalmente llena de escombros debido a alguna guerra que debió desatarse hace Eones. Los Tramnianos son alienígenas de coloración anaranjada con pigmentación verde, disponen de cuatro globos oculares, así como de unos potentes colmillos y una Aspiro-Trompa, también están dotados con cuatro brazos con dos dedos al final,y cuatro extremidades inferiores. La historia conocida Trámm se reduce a hechos recientes antes de las guerras clónicas, en cierta ocasión el planeta fue ocupado por Piratas espaciales, que establecieron su base allí , obligando a los tramnianos a trabajar para ellos, el Jedi Ryan Silverblade derrotó a los piratas y los expulsó del planeta, los tramnianos agradecidos le nombraron su Líder, hasta que el Imperio le ejecutó y dejó una guardia permanente en el planeta. Los tramnianos que siempre habían sentido curiosidad por la Fuerza, cayeron en la depresión y no trataron de alzarse contra el Imperio.

En el Compu-Disco que el Comandante Reese dará a los PJS, se encuentra toda la información conocida sobre el Planeta Tramm.

DROIDE DE VIGILANCIA KRYON20

Modelo:Kryon 20(fabricante desconocido.)
Altura: 2 m.
Fuerza: 5D
Habilidades:
Blásters: 5D Búsqueda: 4D
Armas:
2 Cañones Bláster:
Daño: 6D
Lanzador de Misiles de Impacto.(Agotados.)
Daño: 7D

Para más información lee el capitulo dedicado a los Droides Asesinos, en las páginas 54 a 57,*y decide que tipo de droide quieres que sea Kryon en tu aventura e inventale una historia.
*De la guia de Star Wars

CAPITAN IMPERIAL SIKKOR:

Destreza: 2D+2
Blásters: 5D
Esquivar: 4D
Armas Pesadas: 4D
Conocimientos: 3D
Burocracia: 7D
Sistemas: 5D
Tecnología: 4D
Mecánica: 3D+2
Astrogración: 6D
Artillería: 5D
Pantallas: 4D
Percepción: 2D+1
Negociar: 7D
Mando: 7D
Buscar: 4D
Fortaleza: 2D+1
Escalar: 5D
Vigor: 4D
Técnica: 3D
Seguridad: 4D

TRAMNIANOS

Destreza: 2D
Conocimientos: 2D+1
Mecánica: 3D+1
Percepción: 2D
Fortaleza: 2D+1
Técnica: 3D
Controlar: 1D
Sentir: 1D
Alterar: 1D

Para crear un tramniano personaje jugador, añade 6D a las habilidades.

LA LLAMADA DE CTHULHU
LA IGLESIA DE TEMPHILL

Este modulo esta basado en "La Iglesia de High Street" de J.Ramsey Campbell , autor britanico que transforma el triangulo del Maestro (Arkham-Dunwich-Innsmouth) en los parajes de la vieja Inglaterra (Temphill-Camside-Severnford).

...La Horda que vigila el portal secreto de cada tumba, y medra con lo que se forma en los moradores de esta...
Abdul Alhazred, Necromicon.

INTRODUCCION

A un investigador le llega una carta de su antiguo compañero de escuela diciéndole que está en peligro y que vaya a Temphill.
Tardarán una semana en llegar hasta Ingiaterra.

HABLANDO CON JOHN

El nº8 está cruzando la calle,justo en frente de la casa de Albert.
Cuando llamen....
<<La puerta se abre casi inmediamente,aunque de manera silenciosa. El propietario es un hombre alto,de pelo blanco y ojos oscuros.Viste un raido traje de mezclilla.>>
Cuando digan que les ha enviado Albert palidece un instante y luego les deja entrar.Les guia por un oscuro recibidor hasta una sala amplia iluminada tan sólo por una lámpara de aceite que hay en un rincón.Les señala unos sillones,saca su pipa,la enciende y sentándose frente a ellos comienza a hablar.
<<Yo he hecho juramento de no hablar.Por ésta razón lo único que podía hacer era advertir a Young que lo dejara estar y se marchase de...este lugar.Pero no me hizo caso y ustedes no encontrarán a su amigo.No me mireís así es la verdad. Ya veo que tendré que contarles a ustedes + cosas que a él;de lo contrario tratarán ustedes de buscarle y se encontraran... con algo muy distinto.
Sabe DIOS lo que me pasará a mí... Cuando uno se ha vinculado a ELLOS ya nunca se puede hablar de eso con los demás.Pero no puedo dejar que otros emprendan el mismo camino. ¿que mas dá?Marchaos antes de que sea demasiado tarde.

¿Conocen la Iglesia de High Street? Da igual ya no se usa como iglesia. Allí se celebraban determinados ritos,hace tiempo.Estos ritos dejaron sus huellas.
¿Os ha contado Young algo sobre el Templo que había en el mismo lugar que ahora ocupa la iglesia pero en otra dimensión?¿Saben ustedes que se celebran todavía ritos,en épocas propicias para abrir las puertas y dejar paso a los del otro lado? Pues es cierto. Yo he estado en esa iglesia y he conteplado esas puertas abiertas en medio del aire a través de las cuales he presenciado cosas que me han hecho gritar de horror.He tomado parte en ceremonias y rituales que harían enloquecer a los no iniciados.La verdad es que en ciertas noches señaladas aún acude a esa iglesia la mayor parte de la gente de Temphill.
Le advertí que no fuese a la iglesia,pero no me hizo caso y fue a visitarla una noche,en el mismo año en que habían consumado los ritos de invierno.Sin duda estaban acechando "ELLOS" vinieron por él.
A partir de entonces le retuvieron en Temphill.Tienen el poder de curvar el espacio,de manera que todas las lineas vayan a converger a un mismo punto.El caso es que no pudo marcharse.Esperó en su casa varios días hasta que finalmente vinieron a por él.Le oí gritar y ví el color que tomó el cielo de su tejado.Se lo llevaron,en una palabra.Por eso no lo encontrarán.Y será mejor que os marcheis del pueblo ahora que estaís a tiempo.
Yo no entraría en su casa por nada en el mundo,ni yo,ni nadie.La casa ahora es de ellos.Se lo han llevado

a otro mundo.
¿Quien sabe las cosas horrendas que habrá aún allí dentro?>>

LA CASA DE ALBERT

Nada más entrar en la casa oiran ruidos en la planta baja.En la habitación reina un orden perfecto:la mesa cubierta de papeles con anotaciones,las estanterias repletas de pergaminos y libros encuardenados en piel,la incongruente lámpara de escritorio todo indica que el propietario es persona entregada al estudio.
T.DES-Mirando los papeles:El primer montón de cuartillas lleva el título de "Pruebas y corroboraciones" Consiste en una serie de anotaciones breves e inconexas,referente a la civilización Maya de Centroamerica.Las notas están tomadas sin orden y sin sentido.
*Dioses de la lluvia(elementales del agua)*Proboscide(ref.primigenios).Kukulkan(¿Cthulhu?)...
T.DES-Mirando papeles:Estos hablan de Cthulhu,el cual,había venido de un espacio inconcebible situado + allá de los lejanos confines de este universo y habla de civilizaciones polares y de abominables razas infrahumanas que proceden del negro Yuggoth,que tiene su órbita en el límite de nuestra dimensión.
T.DES-Bajo todos los papeles:
Hay un manuscrito de pocas páginas con el titulo siguiente:"Sobre la iglesia de high street":
Hay 2 fotografías prendidas en la primera página.El pie de una de ellas reza así"Fragmento de mosaico romano goatswood."La otra pone: "Reproducción del grabado de la pág 594 del <<Necromicón>>.
-La primera representa un grupo de sacerdotes depositando un cádaver ante un monstruo acurrucado.
-La segunda es una reproducción algo + detallada de esa misma criatura.El monstruo en sí es tan absolutamente ajeno a cualquier ser de nuestro planeta que es imposible describirlo.
"Es de forma ovalada,pálido y reluciente sin mas rasgos faciales que una hendinura vertical acaso la boca rodeada de arrugas córneas.

Igualmente carece de miembros;en cambio en él hay algo que sugiere una capacidad plástica de formar órganos o miembros a voluntad.
Indudablemente se trata de una fantasía morbosa nacida de algún cerebro enfermo."
T.COR-1/1D6.
T.COR POR CADA DESCUBRIMIENTO HECHO 0/1D4.
En la segunda página:
Figura una leyenda local en la que se viene a decir que los mismos rómanos que diseñaron el mosaico de Goatswood han practicado ciertos ritos decadentes,sospechandose que algunos ritos de estos han pasado despues a formar parte de las cosbres de la región,perdurando hasta la actualidad.
Seguido de esto hay un párrafo:
"La horda del sepulcro no otorga privilegios a sus adoradores.Son escasos en poder,pues sólo alcanzan a alterar dimensiones espaciales de pequeña magnitud y hacer tangible únicamente aquello que en otras dimensiones nace de los muertos.
Tendrán dominio y potestad dondequiera que fueren entonados los cánticos en loor de Yog-Sothoth, si es la época propicia,más pueden atraer a quienes abran las puertas que son suyas en las moradas sepulcrales.No poseen consistencia en nuestra humana dimension,más penetran en la mortal envoltura de los seres terrestres y en ellos se cobijan y nutren mientras aguardan a que se cumpla el tiempo de las estrellas fijas y se abra la puerta de
infinitos accesos liberando a Aquel que,tras ella,intenta destrozarla para abrirse camino."
T.COR-0/1D4.
Hay un diario:
17 de diciembre
<<Más sobre la leyenda de la iglesia de High Street.Me ha contado

Clothier que en otros tiempos era lugar de reunión para adoradores de Dioses impuros y extraños.Túneles subterraneos que conducían a templos de ónice.Rumores de que ninguno de los que arrastran por tales galerías hacia el lugar de culto es un humano.Alusiones a una comunión con otras esferas.>>

23 de diciembre

<<La navidad ha hecho recordar más leyendas a Clothier.Me ha hablado de un curioso rito de fin de año que se practicaba en la Iglesia.Al parecer estaba relacionado con ciertos seres de la necrópolis enterrada bajo la Iglesia.Dice que todavía se celebra en nochebuena pero que,realmente,él no lo ha presenciado nunca.>>

24 de diciembre

<<He ido a la Iglesia,en la escalinata del atrío se había congregado una multitud.No llevaba luces,pero la escena estaba iluminada por unas formas globulares que desprendían una extraña fosforescencia y flotaban en el aire,alejándose cuando me acercaba yo,por lo que no pude identificarlas.Luego,la multitud dándose cuenta de que yo no era de los suyos,me amenazó y vino a por mi. Eché a correr.Me persiguieron pero no sé a ciencia cierta que era lo que me persegcía.>>

13 de enero

<<Clothier me ha confesado por fín que él fue obligado una vez a tomar parte en ciertos ritos.Me ha aconsejado que abandone Temphill y me ha dicho que no debo visitar la Iglesia despues de oscurecer porque puedo"despertarlos" y me visitará despues...¡ y desde luego no se trata de seres humanos!Me parece que se está volviendo loco.>>

30 de septiembre

<<Tengo la intención de visitar la Iglesia está misma noche.>>

1 de octubre

<<¡Que deformidades,que pervesiones cósmicas!¡Casi demasiado monstruosa para la razón humana!Todavia no puedo dar crédito a lo que ví al bajar por aquella escalinata de ónice que conduce a las criptas. ¡Que manada de horrores!

He intentado marcharme de Temphill pero todas las calles van a parar a la Iglesia.Creo que me estoy volvolviendo loco.Ven pronto,te espero amigo....>>

Aquí termina el diario,en una línea de tinta que ondula hasta el borde de la página,como si hubiera dejado de serpear la pluma hasta fuera del papel.

LA IGLESIA DE TEMPHILL

La luna parece una diadema suspendida sobre el campanario de la Iglesia,el satelite se hunde tras el negro campanario como si la Iglesia lo hubiera arrancado del firmamento.

Al subir por la escalinata se dan cuentan que los muros son de roca viva y estan llenos de grietas y oquedades en donde brillan perladas telas de araña.Unos vólumenes amarillentos que contienen himnos se apilan contra una columna,adoptando formas grotescas.

T.COR-0/1D3.

El primer banco de la izquierda está levantado por un extremo.

T.DES. Verán bajo el banco el suelo levantado,mostrando una estrecha franja de negrura,quedará al descubierto una trampilla rectangular. Al abrirlo revela un vacio negro como boca de lobo.Distinguen un tramo de escalera hincado entre unas paredes que rezuma humedad.

Mientras bajan oirán un constante gotear.Las paredes,ceñidas a la escalera de caracol,relucen perladas de gotitas.Unas sabandijas reptantes y negras,que cuando les ven escapan veloces buscando refugio en las grietas.Al cabo de un tiempo observan que los peldaños no son ya de piedra si no que están labrados en la tierra misma,y sobre ellas crecen unos hongos carnosos,hinchados y enfermos.El techo del subterráneo es sostenido por arcos rudimentarios y endebles.Finalmente se prolongan en un tunel gris a partir de aquí,los peldaños muestran aún

el agudo filo de sus bordes.
T.DESTREZA-D20
Pues el suelo esta tallado en la misma roca,en una roca de extraño color que resalta a pesar del barro con que la han manchado los pies que descienden por allí.Los peldaños se vuelven resbaladizos.
T.DESTREZA-4 1D20 DAÑO=1D2
Irán a parar junto a una estatua grotesca de tamaño natural que parece mirarles.Con ella hay otras 5 formando fila y de cara a estas hay otras 6 más,idénticas,igualmente repulsivas con tal arte que dán la sensación de realidad.
T.COR-1/1D3.
Un poco mas en el fondo poblado de sombras,de aquellas bóvedas inmensas y bajas se extienden interminables hileras de lápidas grises y en cada una de ellas con la cara hacia el techo yace un cadáver amortajado (Young).Y en los muros de la cripta se abren nuevos arcos de los cuales arrancan otras escaleras de caracol que llevan más abajo aún.Al bajar yacen losas y mas losas con cadáveres que se pierden en la vista.Un sonido repentino(PODxPOD32) les dejará paralizados.
Es un silbido que se eleva lentamente en la oscuridad.
En el fondo,delante de ellos.
Luego suenan unos ruidos mas roncos y violentos;Que van aumentando todos a la vez,suena como una explosión prolongada y aparece en las tinieblas,flotando un círculo de luz verdosa pálida y difusa de diámetro escasamente mayor que el de una mano.De repente el círculo desaparece,a los pocos segundos vuelve a aparecer 3 veces mayor que antes,vislumbran a través de él un paisaje remoto e infernal,como si hubieran asomado a una dimensión absolutamente extraña por una ventana abierta.
T.COR-1/1D10.
La luz se eclipsa pero al instante vuelve a aparecer con brillo renovado,entonces sin dejar de fijarse ven:
"Un extraño paisaje dominado por una estrella temblorosa.Por el cielo,a la deriva,navegan unas nubes de forma eliptica.
La estrella de la cual procede el resplandor verdoso derrama su luz glauca sobre un paisaje de rocas negras,enormes,Triangulares dispersas entre inmemsos edificios metálicos en forma de globos.Casi todos estos edificios parecen en ruinas.De su parte inferior han sido arrancadas planchas enteras dejando al aire las vigas mondas y retorcidas fundidas parcialmente por alguna energia inimaginable."
T.COR.2/2D6.
De improviso surgen del fondo unas formas vivas,horriblemente blanca, gelatinosas que avanzan a saltos grandes y torpes hacia el primer plano.Son unos 13 ven cómo se acercan al borde del circulo de la luz y como atravesando coge un cadáver, lo echan al círculo,les miran y se meten en el circulo.Entonces el circulo ataca:Es un "Vampiro estelar".
FIN
Si lo consiguen 1d12 cordura
POSIBLES FINALES
-Dinamitar la Iglesia
-grabar símbolo arcano
-Abrir un portal justo en la apertura interdimensinal para destuirlo
THE END.

LA CARTA

Querido amigo:
Soy Albert,sé que hace mucho que no nos vemos , mi vida está en peligro.
Neçesito que vengas inmediatamente.
Cuando lo hagas ve al nº 8 de Greenwood y dile que yo te envio.

Te espero ansiosamente.

Sergio Martínez.

STORMBRINGER

UN DUEÑO PARA WRAAAMBHA

ADAPTACION A LA CAMPAÑA ACTUAL DEL MASTER

Por lo peligroso del escenario donde se desarrolla la aventura, se aconseja al director que los jugadores controlen personajes de la nación de Pikarayd, para evitar que los P.j.s extranjeros sean apaleados por la población xenòfoba a la que estarian expuestos continuamente.

Si consideras por lo contrario que tus jugadores no estàn lo suficientemente locos como para quebrantar las leyes que rigen el recinto amurallado, ùnica parte de Chalal capital donde los extranjeros pueden andar "tranquilos", aqui se ofrecen algunos ejemplos para poder adaptar esta aventura a tu campaña:

-*- Los P.j.s son contratados en alguna ciudad de un pais vecino a Pikarayd por Hòrbizan, un mercader de la Isla de las Ciudades Pùrpura que va a dirigirse en su barco "El Impulsivo" hasta Chalal para vender allì un cargamento de armaduras de placas, espadas largas y otras armas a dos manos. Hòrbizan necesita gente bièn entrenada para estar protegido mientras se dedique a vender sus mercancias.

-**- Si en tu grupo hay un mercader, puede haber oido rumores de que actualmente Chalal se ha convertido en la principal fuente de ingresos para aquellos que se dediquen a la venta de material bèlico. Parece que el pueblo de Pikarayd se muestra màs inquieto que de costumbre, pero un buèn negociante nunca perderia una oportunidad como esta...

-***- Por supuesto como D.J. tù siempre tienes la ùltima palabra, y puedes considerar cualquier otra forma de adaptar esta aventura como te plazca, o jugarla independientemente a tu campaña.

LEYES PARA LOS EXTRANJEROS

Haz llegar esta informaciòn a los jugadores nada màs que desembarquen en Chalal; si los personajes son de Pikarayd no hace falta tener en cuenta estas leyes:

I) No està permitido salir del recinto amurallado.
II) Presentaràn su permiso de estancia en el recinto cuando una autoridad se lo exija.
III) Los adoradores de la Ley pueden deambular por el recinto, pero todo objeto virtuoso serà confiscado hasta que se marchen de la ciudad.

ACONTECIMIENTOS EN CHALAL POR ORDEN CRONOLOGICO

1er Dia.- A las 4 de la madrugada es asaltada la casa de Endùlor Pòrkor, un noble aspirante a la corona del reino; ademàs de una serie de joyas familiares de gran valor, tambièn ha desaparecido una estatuilla de cristal que contiene en su interior un poderoso demonio. Finalmente la casa es pasto de las llamas, y solo sobreviven a la tragedia Endulor y su hijo Karnian. El asalto fuè dirigido por Dèrmar Stralkur un agente de Kakatal y que tiene a su servicio a dos asesinos de Pikarayd y a un ladròn extranjero, encargado de desactivar la complicada trampa que protegia la estatua.

9 de la mañana: LLega a puerto "El Impulsivo", barco en el que viaja Hòrbizan con sus guardaespaldas si estos son los P.J.s; si no es asi, nada màs pisar tierra, el mercader contratarà al grupo de mercenarios P.N.J.s descritos al final de este mòdulo. Montarà un puesto de lujo en la plaza del mercado para comenzar a vender su mercancia.

11 de la mañana: Se colocan por la ciudad carteles que citan a un valiente grupo de aventureros que tenga ganas de adquirir dinero en la taberna de Zorin; preguntar por Endùlor.

LLegado este punto, el ùnico grupo de personas que esperemos se presente en la citada taberna serà el de los P.J.s: si decidiste que fueran de Pikarayd, no habrà problemas, pero si los P.J.s estàn protegiendo el puesto de Hòrbizan, solo dos de ellos tendràn permiso para asistir a la taberna.

La misiòn que encargarà Endùlor consiste en recuperar los objetos que le han sido arrebatados, en especial la estatuilla y traerlos a su presencia. La recompensa no bajarà de los 8.000 G.B. por cabeza. Endulor advertirà a los aventureros de lo peligrosa que esta puede llegar a ser a causa del demonio que tiene atado, y les insitirà mucho en que no armonicen con èl. El noble tiene sospechas de los otros tres aspirantes a la corona, y facilitarà datos de los mismos (direcciòn donde viven, no màs) por si esto les puede llevar a la pista de los ladrones; ademàs contaràn con la ayuda de su hijo Karnian Pòrkor, que si no es manejado por un jugador serà un P.N.J. con intensa sed de venganza.

Endùlor Pòrkor sabe a ciencia cierta que uno de los asaltantes era un ladròn experimentado, puès no resultaba nada fàcil desactivar la complicada trampa que protegia la estatuilla de cristal.

Las joyas robadas son una pareja de pendientes de oro con una esmeralda de 5 qlts, un collar de diamantes valorado en 120.000 GB y dos anillos de oro de 10.000 GB c/u.

2 del mediodia: Hòrbizan cierra su puesto para ir a almorzar a la posada de Slortar, en la que se instalarà a dormir los dias que permanezca en la ciudad. Al menos la mitad de sus guardaespaldas se quedaràn vigilando.

4 de la tarde: El puesto es de nuevo abierto.

Si el papel de guardaespaldas es llevado por los P.J.s y estos comienzan a ausentarse frecuentemente para cumplir la misiòn que Endùlor les ha encargado, Hòrbizan les despedirà, dejàndoles solo con el dinero

que les pagò a cada uno por adelantado (75 a 200 Grandes de Bronce como màximo) y con el permiso de estancia en la ciudad que adquiriò para ellos. El mercader les sustituirà por los mercenarios P.N.J.s Haz esto tan pronto como solo uno de ellos falte a sus obligaciones.

En el transcurso de este primer dia y antes de que los P.J.s sean despedidos (si es que estaban contratados por èl, claro) haz que se den de galletas contra un grupo de alborotadores, descritos como todos los P.N.J. al final del mòdulo.

2o Dia.- Ahora empiezan los verdaderos problemas para los jugadores:

* Si fueron contratados por Hòrbizan, este enviarà contra ellos a su recièn adquirido grupo de mercenarios, debidamente enmascarados, para que les maten. Hòrbizan quiere cargàrselos porque es èl el organizador del robo, y evidentemente sospecha de ellos desde que el primer dia vieron los carteles que Endùlor ordenò colocar por toda la ciudad.

* Si los P.J.s. son de Pikarayd, nada tienen que ver con Hòrbizan, y antes de ser atacados por el grupo de enmascarados, el mercader tendrà que averiguar, a travès de los asesinos que cometieron el robo, quien trata de inmiscuirse en sus planes secretos; ademàs no revelarà a sus guardaespaldas la razòn de atacar a los P.J.s, sencillamente les pagarà muy bièn por ello.

El resto del dia pasa sin ningùn incidente, exceptuando los que armen los jugadores.

En estos dos primeros dias, ninguno de los objetos robados ha salido de la casa donde se encuentran ocultos Dermar Stralkur y sus compinches, aunque los dos asesinos, Irfox y Niac-Jaur, tendràn que salir de su escondite si Hòrbizan da la orden de buscar a los mercenarios de Endùlor.

3er Dia.- A las 10 de la mañana Zilmor Bolf, uno de los tres joyeros que se pueden encontrar instalados en la ciudad, recibirà la visita de Jarurk (el ladròn que està al servicio de Stralkur), con la intenciòn de vender una de las joyas robadas: la pareja de pendientes de oro con esmeralda, que Zilmor se negarà a comprar.

A esa misma hora otro joyero conocido como Heber intentarà estafar vilmente a Stralkur, el agente, ofreciendole por el valioso collar de diamantes que le quiere vender tan solo la mitad de su valor (60.000 GB). La suerte de Heber ha acabado, y es calcinado por las salamandras de Stralkur, que tambièn incendian el edificio. Si en algùn momento se encuentra acorralado (ver pàrrafo siguiente), harà uso del ùnico demonio mayor atado a su servicio para volverse invisible y escapar.

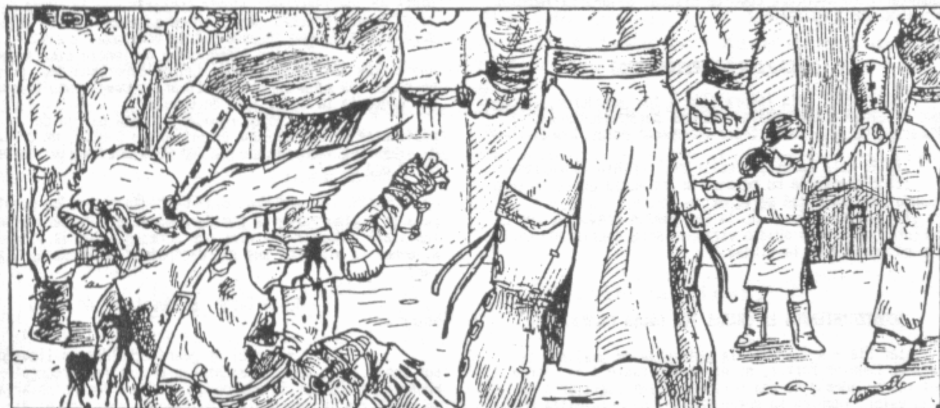
Los jugadores tal vez hubieran pensado que los ladrones tratarian de vender las joyas, por tanto es posible para ellos descubrirles si se quedan vigilando las joyerias o encontrar alguna pista si despuès de esta hora preguntan a Zilmor Bolf (primer joyero). De todas formas deja que los jugadores se den cuenta de esto por si solos, y no les des pistas.

10.30 - 12 de la mañana.- alguno o todos los P.J.s veràn esta escena: un extranjero de piel clara y pelo rubio està siendo brutalmente apaleado por una multitud de enloquecidos ciudadanos en mitad de la calle. La desgraciada victima no es otra que Jarurk, que por falta de dinero se le ocurriò robar una bolsa repleta de monedas, y ahora paga las consecuencias.

Si los P.J.s son extranjeros, no podràn evitar de ninguna manera que Jarurk muera a manos de los xenòfobos, aunque màs tarde podràn registrar el amasijo que quede de èl (% buscar), para encontrar los pendientes que no consiguiò vender, todas sus pertenencias (ver al final del mòdulo) y dos cartas: en una de ellas se cita un lugar (la plaza del templo), una hora (las 12 de la noche del dia en curso) y una cantidad (200.000 GB). La otra carta que encuentran fuè enviada desde la ciudad de Menii (Isla de las C. Pùrpura), y destinada a Sàrankrom (uno de los nobles aspirantes al reino) En ella el remitente habla con sobreentendidos, y cita el dia y la hora en la que se produjo el asalto a la mansiòn de Endulor.

Si por el contrario los jugadores son de Pikarayd... ¿a que esperan para participar en la paliza cumpliendo asi como buenos ciudadanos? Si son muy escrupulosos y tratan de evitar la muerte del extranjero, tendràn que superar una tirada de elocuencia para que dejen de golpearle. De todas maneras Jarurk no podra hablar, caminar, ver, ni nada de nada; aunque se le apliquen primeros auxilios o curaciones màgicas quedarà como un vegetal para toda su vida.

Una vez hayan leido la segunda carta, lo màs normal es que intenten vigilar y/o asaltar la casa de Sarankrom; en el primer caso, lo ùnico que veran seràn



criados que van a hacer la compra por la mañanas, asi como relevos de los guardias cada 4 horas. Si para atacar piden ayuda a Endulor, este se la negarà, para evitar fuertes problemas politicos internos, y les aconsejarà que lleven a cabo el asalto enmascarados y disfrazados. De todas formas aunque acaben con la vida de Sàrankrom, no encontraràn ninguna prueba de su relacciòn con el robo a menos que un personaje saque un critico en (% buscar), encontrando las escrituras de propiedad de otra casa que posee el noble (donde se oculta la banda de Stralkur).

2 de la tarde: Stralkur y sus compañeros salen de nuevo de su escondite para buscar a Jarurk; no es que estèn preocupados por el personalmente, pero peligraria la misiòn en caso de que Jarkur se fuera de la lengua o les traicionara. Nadie se quedarà vigilando la casa, y el botin lo llevaràn encima.

12 de la noche: Es la hora de la cita entre los ladrones y el receptor de la estatuilla (que no asistirà puesto que la carta que tenia Jarurk jamàs llegò a su destino). Stralkur no tiene muy claro si Hòrbizan vendrà o no, asi que una hora antes se habrà ocultado en las cercanias de la plaza en posesiòn de la estatuilla, para cubrir a sus hombres en caso de que algo extraño ocurra.

Si en este encuentro tus jugadores han sido incapaces de recuperar el botin, solo les quedarà una ùnica oportunidad en el siguiente dia.

4o Dia.- (Solamente si la estatuilla aùn no ha sido arrebatada a los ladrones):

12 de la mañana: Stralkur se presentarà personalmente en el puesto de venta de Hòrbizan, le entregarà la estatuilla y a cambio recibirà solo parte de lo acordado (150.000 de los 200.000 GB prometidos), a causa del retraso y la poca discrecciòn del encuentro. Stralkur se mostrarà conforme, aunque en realidad no sea asi, pero no le conviene armar alboroto en medio de la plaza del mercado; ya tendrà tiempo de acabar con el mercader...

1 del mediodia: Hòrbizan se encierra en el interior de su puesto de venta para examinar y tratar de armonizar el demonio que hay atado.

3 del mediodia: Hòrbizan envìa a su nuevo demonio a matar al grupo que contratò Endulor; esto serà una metedura de pata por su parte, ya que aunque el demonio es muy poderoso, huirà si ve su vida seriamente amenazada (una herida grave por ejemplo), dejando tras de si un rastro (%) que conducirà directamente a la estatuilla.

Al mismo tiempo que los personajes se encuentren persiguiendo al demonio, Stralkur se dirige a casa del Sarankrom para cobrar sus servicios; si el noble sigue vivo, pagarà 10.000 G.B. a cada miembro de su grupo que aun estè con vida. Despuès de esto Stralkur desaparecerà de la ciudad por mucho tiempo. Si el noble està muerto, Stralkur no dudarà en tratar de arrebatar la estatuilla a Hòrbizan por cualquier medio, incluso tratando de aliarse con los P.J.s, cosa poco probable si se encuentra con ellos Kàrnian Porkor, que le atacarà a la primera sospecha.

Si no han recuperado la estatuilla, en el **5o Dia.-** todo habrà acabado: Stralkur y su banda, y Hòrbizan habràn salido de la ciudad bièn en barco ò bièn con ayuda màgica (Stralkur tiene suficiente Elan para una intervenciòn divina, y Hòrbizan tiene demonios de ùltimo recurso). A las dos semanas estallarà una guerra interna en Chalal provocada por Sarankrom con ayuda del mercader/hechicero, pero eso ya es otra historia...

ACLARACION AL MASTER: La relaciòn de los principales P.N.J.s es la siguiente:

Hòrbizan, ademàs de mercader es un oscuro hechicero, que se sirve de sus malas artes para provecho propio, por supuesto; asi, se asocia con Sarankrom para que le consiga un demonio ùnico en los Reinos Jòvenes, que se encuentra en letargo dentro de una figurilla propiedad de la familia Pòrkor.

Sarankrom rivaliza con su oponente tambièn noble Endulor Porkor por ser el siguiente en poseer la corona del reino, e incluso la del hierofante, asi el primero contrata al grupo de "ladrones" formado por Dèrmar Stralkur, agente de Kakatal, Jarurk, ladròn Ilmoriano, Irfox y Niac-Jaur, asesinos de Pikarayd, para que destruyan la casa de la familia Porkor y roben una estatuilla de cristal que contiene en su interior al poderoso demonio de combate WraaamBha, que hace màs de cien años que no desempeña ningùn trabajo.

DESCRIPCION DE LOS P.N.J.s

*** HORBIZAN *** mercader hechicero de la Isla de las Ciudades Pùrpura; moreno, corpulencia fuerte (138 Kgs), edad 36 años.

Caracteristicas:

FUE 14	CON 22	TAM 14	INT 17
POD 19	DES 12	CAR 15	

Puntos de vida 24.- Armadura semiplacas (1D8-1)

ARMAS	ATAQUE	DAÑO	PARADA
Espada ancha	68%	1D8+1+1D6	59%
Daga	75% (80% arrojar)	1D4+2+1D6/1D4	63%

Habilidades: evaluar tesoros 89%; primeros auxilios 45%; comùn 92%; Alto Melnibonès 65%; ver 49%; crèdito 68%; elocuencia [illegible]2%; persuadir 83%; equitaciòn 39%.

Invocaciòn [illegible]%: salamandras, silfos, ondinas, gnomos, Ohiwas y Snart's

Propiedades: daga, espada ancha con salamandra POD 17, armadura de semiplacas con tres silfos (POD 17, 15 y 12), pendiente plateado con Hoiwas y Snart's atado, bolsa con 30 GP y 168 GB. En su puesto tiene a la venta: 40 armaduras de placas TAM 16-19; 120 espadas largas, 50 hachas lormyrianas, 36 arcos del desierto y 200 pikas filkharianas.

OHIWAS.- Demonio del saber atado por Hòrbizan. V.C. 113

Caracteristicas

CON 29	INT 39	POD 11

Poderes:

Saber (poderosos artefactos en los Reinos Jòvenes)
Curaciòn, +2D6 puntos de vida.

SNART'S.- Demonio de teletransporte atado al mismo pendiente de plata. V.C. 113

Caracteristicas

FUE 30	CON 30	TAM 1	INT 9
POD 18	DES 24		

Poderes:

Teletransporte, 20 puntos de tamaño

*** ALBOROTADORES *** Grupo de siete muchachos de Pikarayd con ganas de pelea:

GOR-GORAIND.- guerrero gigantesco, lider del grupo.

Caracteristicas:

FUE 25	CON 16	TAM 19	INT 10
POD 12	DES 17	CAR 9	

Puntos de vida 23.- Armadura de placas sin (1D10-1)

ARMAS	ATAQUE	DAÑO	PARADA
Hacha mares	75%	2D6+2+2D6	82%
Hacha batalla	69%	1D8+2+2D6	74%
Escudo tarja	47%	1D6+2D6 ò 2D4+2D4	88%

Habilidades: provocar una pelea 100%.

Propiedades: armas y armadura; bolsa con 54 GB.

RESTO DEL GRUPO.- todas las caracteristicas y porcentajes valen por igual para todos.

Caracteristicas:

FUE 18	CON 14	TAM 17	INT 9
POD 9	DES 16	CAR 8	

ARMAS	ATAQUE	DAÑO	PARADA
Hacha batalla	70%	1D8+2+1D6	70%
Escudo pavès	30%	1D6+1D6	80%

Puntos de vida 19.- (los 6 miembros). Armadura semiplacas

Propiedades: Armas y armadura; bolsa con 1D20+20 GB c/u.

*** NOBLES ASPIRANTES A LA CORONA ***

ENDULOR PORKOR.- persona de unos 50 años que contratarà a los P.J.s para la recuperaciòn de lo que ha sido robado. Sus caracteristicas para el juego no hacen falta, pero si la de su hijo mayor, que acompañarà a los aventureros.

KARNIAN PORKOR.- hijo de Endùlor; moreno, 27 años. Quiere encontrar a los asaltantes de su casa a toda costa, y serà muy dificil tratar de razonar con èl cuando los encuentre, puès su espiritu clama venganza.

Caracteristicas:

FUE 19	CON 15	TAM 18	INT 14
POD 15	DES 17	CAR 12	

ARMAS	ATAQUE	DAÑO	PARADA
Espada larga	92%	2D8+1D6	93%
Espada ancha	59%	1D8+1+1D6	74%

Puntos de vida 21.- Armadura placas (1D10+2)

Habilidades: crèdito 59%; comùn 92%; degustar 43%; ver 67%; evitar 66%; equitaciòn 80%.

Propiedades: armas y armadura; bolsa con 20 GP para gastos imprevistos.

WHUIRLIGN DE CHALAL y QUYTREM.- son otros dos aspirantes a la corona, pero no tienen nada que ver con el robo en la villa de Endùlor, aunque como ya se ha dicho al principio del mòdulo, èste sospecha de los otros tres nobles. Si los P.J.s interrogan a estos dos, no sacaràn nada en claro.

SARANKROM.- noble que junto con Hòrbizan a preparado el plan del robo del demonio. Es un hombre aparentemente tranquilo, pero muy susceptible ante las indirectas; esto quiere decir que si los P.J.s le acusan del robo sin tener pruebas, Sarankrom harà que sean encarcelados y sometidos a juicio (en la iglesia del Caos), pudiendo acabar aqui las correrias del grupo.

Caracteristicas:

FUE 13	CON 13	TAM 17	INT 15
POD 15	DES 16	CAR 16	

ARMAS	ATAQUE	DAÑO	PARADA
Falce	83%	1D6+2	87%

Puntos de vida 18.- Armadura cuero* 1D6-1+1D6

Habilidades: crèdito 84%; elocuencia 70%; persuadir 99%; comùn 90%; ver 75%; equitaciòn 86%; disimular 43%.

Propiedades: falce, armadura de cuero (fabricaciòn critica).

GUARDIA PERSONAL DE SARANKROM.- todas las caracteristicas y habilidades son las mismas para todos; utiliza todos los que creas convenientes en caso de que el noble sea atacado.

Caracteristicas:

FUE 16	CON 16	TAM 16	INT 9
POD 11	DES 16	CAR 8	

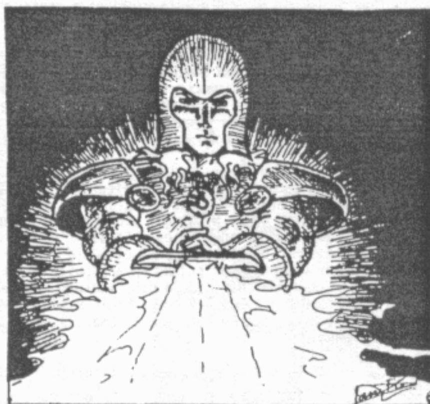
ARMAS	ATAQUE	DAÑO	PARADA
Cimitarra	89%	1D8+1+1D6	70%
Arco simple	75%	1D8+1+1D4	
Hacha mares	65%	2D6+2+1D6	55%

Puntos de vida 20.- Armadura placas (1D10+2)

Habilidades: Buscar 50%; ver 50%; seguir rastros 43%, equitaciòn 89%; evitar 33%; aporrear 65%.

Propiedades: caballo de monta, armas, armadura y bolsa con 1D20+10 PP.

*** DERMAR STRALKUR *** agente de Kakatal, jefe de la banda de ladrones contratados por Sarankrom. Dharijoriano de 29 años; rubio, ojos verdes, corpulencia media.



Caracteristicas:

FUE 16	CON 20	TAM 15	INT 16
POD 18	DES 18	CAR 16	

ARMAS	ATAQUE	DAÑO	PARADA
Espada larga	93%	2D8+1D6	98%
Arco de hueso	67%	2D6+1+1D4	
Espada ancha	55%	1D8+2+1D6	61%

Puntos de vida 23.- Armadura placas (1D10+2)

Stralkur es inmune al fuego, por un don otorgado por Kakatal.

Habilidades: primeros auxilios 87%; memorizar 34%; buscar 56%; escuchar 76%; ver 69%; persuadir 30%; equitación 91% evitar 56%; esconderse 65%; emboscada 58%; invocar 76% salamandras, gnomos, silfos, ondinas, Siwnnis, Kakatal.

Propiedades: Espada larga con tres salamandras (POD 20, 19 y 17), arco de hueso, espada ancha, guantes ignífugos, anillo de oro (450 GB) con dos gnomos (POD 18 y 15), hierbas para invocaciones, droga de FUE (+1D20 durante 2D6 ASALTOS), armadura de placas, caballo de guerra, amuleto de agente, demonio Siwnnis atado a su armadura.

Culto Kakatal; elan 82.

SIWNNIS.- demonio atado a un enganche de la armadura de placas.

Caracteristicas:
FUE 6 CON 36 TAM 1 INT 12
POD 17 DES 6

Poderes:

Fantasma; 36 asaltos

SITLOURR.- caballo de guerra de Stralkur.

FUE 33 CON 16 TAM 32 INT 8
POD 4 DES 18 CAR 12

Puntos de vida 36.- Armadura cuero y piel (1D6)

ARMAS	ATAQUE	DAÑO	PARADA
Mordisco	30%	1D10	
Coz	32%	1D8+2D6	
Encabritamiento	44%	2D8+2D6	
Pisotear	32%	4D6	

Habilidades: nadar 64%; olfatear 82%.

*** IRFOX *** mercenario de Pikarayd al servicio de Stralkur; pelo largo rizado y oscuro, ojos negros.

Caracteristicas:
FUE 18 CON 13 TAM 14 INT 12
POD 12 DES 15 CAR 8

ARMAS	ATAQUE	DAÑO	PARADA
Hacha de batalla	87%	1D8+2+1D6	42%
Arco simple	93%	1D8+1+1D4	
Escudo pavés	32%	1D6+1D6	93%

Puntos de vida 15.- Armadura placas (1D10+2)

Habilidades: buscar 68%; ver 80%; evitar 53%; esconderse 43%; mov. silencioso 65%; emboscada 73%.

Posesiones: bolsa con 3D100+100 GB, armas, armadura, pequeño frasco de fuerte licor.

*** NIAC-JAUR *** Asesino de Pikarayd al servicio de Stralkur pelo oscuro corto, ojos azules.

Caracteristicas:
FUE 16 CON 19 TAM 18 INT 13
POD 9 DES 18 CAR 7

ARMAS	ATAQUE	DAÑO	PARADA
Espada corta	103%	1D6+1+1D6	96%
Espada ancha	87%	1D8+1+1D6	92%
Daga	76% (110% arrojar)	1D4+2+1D6/1D4	55%
Arco desierto	92%	1D10+2+1D4	

Puntos de vida 25.- Armadura semiplacas* (1D8-1+1D6)

Habilidades: primeros auxilios 83%; plantas 75%; venenos 93%; mov. silencioso 93%; esconderse 45%; emboscada 69%; escuchar 78%; ver 67%; equitación 80%; nadar 33%;

Propiedades: armas, 5 dagas, armadura de semiplacas (*fabricación crítica), 4 de las 12 flechas que lleva están untadas con un veneno de potencia 5 (ver pag. 62 libro de reglas), bolsa con 3D100+100 GB.

*** JARURK *** ladrón ilmoriano al servicio de Stralkur; rubio, piel clara, 29 años.

Caracteristicas:
FUE 12 CON 13 TAM 13 INT 10
POD 14 DES 20 CAR 9

ARMAS	ATAQUE	DAÑO	PARADA
Daga	89%	1D4+2+1D6	67%
Espada ancha	75%	1D8+1+1D6	76%

Puntos de vida 14.- Armadura cuero (1d6-1)

Habilidades: común 45%; trepar 72%; disimular 86%; saltar 63%; abrir cerraduras 92%; escuchar 75%; ver 69%; buscar 45%; mov. silencioso 65%; cortar bolsas 89%; evaluar tesoros 73%; montar/desmontar trampas 103%; evitar 42%.

Propiedades: armas, armadura, herramientas de ladrón, 2 cartas (ver tercer dia, de 10.30 a 12.00)

*** MERCENARIOS CONTRATADOS POR HORBIZAN ***

Todas las caracteristicas y habilidades son las mismas para los 6, lo que ocurre es que cuando se disfracen para atacar a los P.J.s, usarán armas distintas a las que dejen ver mientras vigilen el puesto del comerciante, para evitar levantar sospechas.

Caracteristicas:
FUE 16 CON 14 TAM 15 INT 10
POD 10 DES 16 CAR 10

ARMAS	ATAQUE	DAÑO	PARADA
Espada corta	75%	1D6+1+1D6	75%
Hacha de batalla	80%	1D8+2+1D6	80%

Habilidades: buscar 32%; seguir rastros 45%; disfrazarse 56%; evitar 28%.

Propiedades: bolsa con 1D100+50 GB.

*** WRAAAMBHA *** demonio de combate atado a la estatuilla robada; S.M. 1D4 / 1D8+2. Tiene la misma forma de águila de dos cabezas, con cuerpo simiesco de color azul cristalino representada en el objeto en el que ha permanecido inactivo durante más de cien años.

Caracteristicas:
FUE 28 CON 56 TAM 23 INT 12
POD 23 DES 19

Poderes:

Alas de pájaro, 500 mts por asalto; volar 90%
Armadura 12
Regeneración x 2

Boca x 2
Garras x 2
Piernas x 2, 30 mts por asalto.

ARMAS	ATAQUE	DAÑO	PARADA
Mordisco (1)	56%	1D10	
Mordisco (2)	54%	1D10	
Garra Izq.	89%	4D6	63%
Garra Der.	76%	4D6	53%
Picado	60%	especial	

WraaamBha puede realizar en el suelo dos ataques con mordisco y otros dos con sus garras, asi como dos paradas. Desde el aire usarà el picado, que funciona igual que con el àguila corriente (pag 114 libro de reglas).

LUGARES DE INTERES EN CHALAL

* 1 * Edificio principal de la guardia fronteriza de Pikarayd: por aqui han de pasar todos los extranjeros que lleguen a Chalal, para conseguir permisos de estancia en el recinto amurallado, declarar lo que van a hacer en el mismo y cuanto tiempo van a permanecer. Tambièn se guardan todos los artefactos legales requisados (estàn prohibidos) hasta que sus dueños se marchen. Por ùltimo un clèrigo cambista se encarga de controlar que todas las monedas que vayan a circular por la ciudad sean octogonales.

* 2 * Edificio de guardia de la Puerta Norte: se aseguran de que ningùn extranjero entre o salga por esta puerta sin presentar el permiso de estancia; las otras dos puertas en la muralla permanecen siempre cerradas, pero vigiladas por los puestos de guardia * 3 * y * 4 * desde el interior.

* 5 * * 6 * y * 7 * Escaleras que ascienden a un nivel algo superior en altura en la ciudad.

* 8 * Templo menor de Zorin, Duque del caos y Señor de la Guerra: solamente pueden entrar en el adoradores del caos y ciudadanos de Pikarayd; aqui no hay lugar para los sacrificios ni para las invocaciones; los adeptos son entrenados duramente en el arte de la guerra, y aquellos que quieran introducirse màs a fondo en la adoraciòn ingresan en el templo de Slortar el Anciano, que queda fuera del recinto amurallado y que es hogar del mismisimo Hierofante (o sumo sacerdote del pais).
En la plaza adyacente al templo se alza una estatua que representa a Zorin, esculpida grotescamente sobre ònice negro y de una altura de màs de tres metros.

* 9 * Hogar provisional de Endùlor Pòrkor.

* 10 * Posada de Slortar: los precios son comunes, y generalmente se hospedan en ella los extranjeros mercenarios con pocos recursos econòmicos.

* 11 * Posada de Zorin: aqui se dan cita los extranjeros que llegan a la ciudad para comerciar; son gente que normalmente tienen sus bolsas repletas de monedas, por lo que se puede adivinar que este no es un sitio donde se pueda beber una cerveza por menos de 5 GB.

* 12 * Escondite de Dèrmar Stràlkur y su banda; la direcciòn de esta casa se encuentra en las escrituras de propiedad de Sarankrom.

* 13 * Mansiòn de Sarankrom.

* 14 * Cuartel general de la guardia.

* 15 * Edificio de guardia de la Puerta Sur: Aqui se cuida de que ningùn extranjero salga del recinto amurallado con o sin permiso de estancia (es por el propio bién de los "indeseables").

* 16 * Mansiòn destruida de Endùlor Pòrkor.

* 17 * Plaza de comercio: ultimamente aqui se dan cita prestigiosos armeros y comerciantes, ya que como se ha dicho al principio, Chalal està en su apojeo en cuanto a compra de material bèlico.
Los jugadores podràn encontrar aqui cualquier tipo de armadura y/o armas, pero si ademàs buscan alguna de fabricaciòn critica (ver pag. 60 del libro de reglas) tendràn que superar una tirada bajo su PODx3 (sòlo un intento por dia).

MODULO: Aitor Unai Fdez.
DIBUJOS: Daniel Fernandez.

JUEGOS DE ORDENADOR

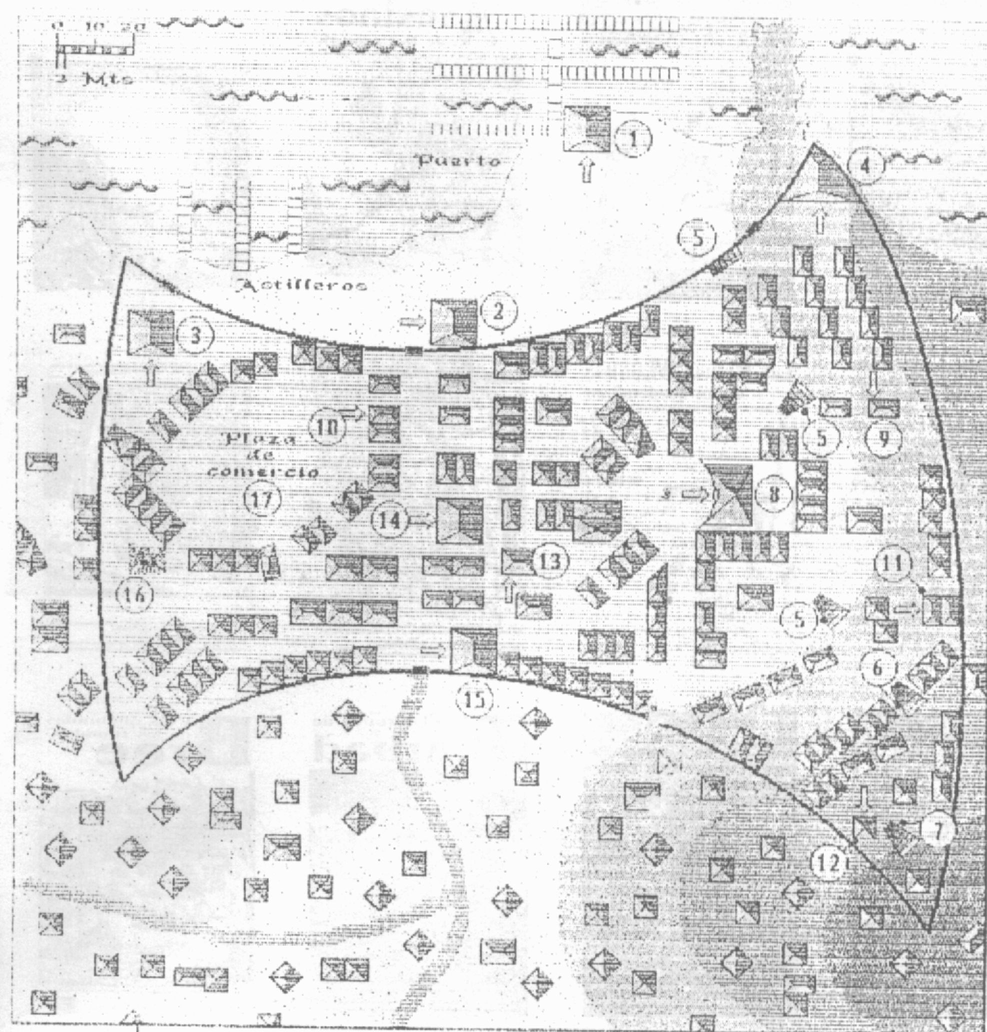
B.A.T. II

Disponible para PC,Amiga y Atari ST.

B.A.T II es un muy destacable juego de rol en el que encarnas a un agente de la organización B.A.T. ,creada con el fin de defender la justicia por todo el universo.Tu misión te ha sido encomendada tras el abandono de la agente encargada del caso al sufrir un frustrado intento de asesinato.
Con el apoyo de un ordenador implantado en tu brazo y de una extensa lista de armas y protecciones habrás de atravesar 200 pantallas, una persecución en coche y 4 simuladores de vuelo diferentes,todo en gráficos VGA(256 colores)y amenizado por un sonido bastante logrado, disfrutando de uno de los juegos que respeta la tradición de los juegos de rol restringiendo pocas acciones.

ELF





Recinto amurallado de Chalal (PIKARAYD)

Verder de Venii, Cartógrafo